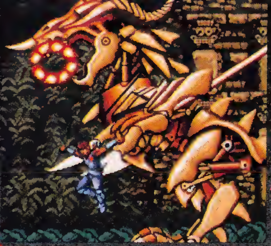
平成元年5月1日発行(毎月1回1日発行)
第4巻第5号通巻32号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

月刊 GAMEST



ゲームセンターを10倍おもしろくする本
VIDEO GAME MAGAZINE ゲーメスト

春! AOUショー特集だ

会場人気No.1ゲーム
ストライダー飛竜
完全復元!! 巨大戦艦バルログの秘密

難解シューティング上達法
天聖竜(セイントドラゴン)/アウトランを超えろ!! **ターボアウトラン**

剣と魔法のバトルロイヤル
ファイティングファンタジー/"前人未島"の戦いにかけろ!! **トンマ**

ホーミングミサイルが決め手
ファイティングホーク/RPG三国志アクションだ!! **天地を喰らう**

★雑君アイのレポートだ!!
★座談会 出展機種総チェック
★AOUショー出展ゲームリスト

てっぺん大賞をとれ!!

最新テクニックレポート
イメージファイト

君は知っているか? コマンド大公開
ハードパンチャー

超マニア向け講座
アフターバーナーII

テトリス あきらめるのはまだ早い!

ワンポイントレッスン女子寮編
四川省



・ゲーメストアイランド
・君こそゲーメスト
・めざせハイスコア
・ヒットゲームベスト10

MTJ
水谷潤のゲームデザイナー入門

家庭でゲームを10倍楽しむ法

彩色コンクール

いよいよ物語はクライマックスへ!?
大魔界村物語

読者様バージョン
カセットトレーレーベル

5 May 1989 480yen



ビデオシステム株式会社

本　　社　〒604 京都市中京区河原町二条上ル西側圓堂ビル2F　TEL075-211-0277/FAX075-211-0279
東京営業所　〒108 東京都港区芝5−11−2橋本ビル2F　TEL03-452-5677/FAX03-452-5520

キャッチ・ザ・ハート
TAITO



若者よ、立ち上がれ。
邪悪な族より
聖地を守れ。

- プレイヤーは剣と盾で戦い、アイテムにより長剣、爪など、3種類の武器を使い分けることができます。
- 敵及び敵の攻撃、仕掛けの火の石やムカデに触れた時、ダメージを受け、メーターがなくなると死にます。
- シーンは全5ラウンドで構成されており、各ラウンドは、敵の攻撃を主にしたエリア、仕掛けを主にしたエリア、ボス面で構成されており、ボスを倒すとラウンドクリアとなります。
- 最終面では、プレイヤー同士の戦いのシーンが盛り込まれています。
- 2P同時プレイも可能。又、途中参加、コンティニューにより再スタートも可能。

ENFORCE





- 液晶シャッター方式を使用しており迫力ある立体映像が楽しめるシューティングゲーム。
- プレイヤーはガトリングガンとレーザーガンを武器にして7つのゾーンを進みながら敵を攻撃し、各ゾーンの要塞を破壊していきます。
- 赤く点滅する敵を撃ったり人質を救出するアイテムが出現し取るとパワーアップします。





GAME SIMULATION VIDEO

●人気ゲームのたまらない興奮を大迫力ビデオで再現！
●観るだけで君はウイナー！そしてゲームの新しい魅力に出会うはず。

SCITRON

DAIMAKAIMURA

大魔界村

ゲーメスト読者に告ぐ!!

これを見ないと呪われる！

あれから3年後の満月の夜。
再び悪魔たちが地上に姿を現した！
前の闘いは悪魔たちにとって
ほんの序章にしかすぎなかった。
武器、魔法、攻撃、敵キャラクターなど、
バリバリにパワーアップした
大魔界村を完全収録!!



好評発売中

大魔界村

CPシステムの大容量で、ぐっとパワーアップしたカプコン最新作！ 復活した悪魔たちに再びアーサーが挑む。

30分/カラー/Hi-Fiステレオ

VHS V38X1843　β X38X1843　¥3,560※



好評発売中

カプコン・ゲーム・シンドローム

カプコンの最新超人気ゲーム「大魔界村」「ロストワールド」「ストライダー飛竜」の3作を完全収録！

90分/カラー/Hi-Fiステレオ

VHS V98X1854　β X98X1854　¥9,200※

サイトロンレーベルG.S.M.シリーズ

大魔界村

—G.S.M. CAPCOM 1—

好評発売中

★ピクチャーCD（CDのみ）★楽譜、カプコンサウンドチーム解説書付　収録曲：大魔界村、ROCKMAN2、LOST WORLD、1943改

CT:25P50011 ¥2,290※　CD:D28B0011 ¥2,550※



デジタル・ビデオ・プレス vol.2

家庭用ゲームやアケード・ゲームの最新情報はもちろん、ほかでは見ることのできない映像情報もタップリ！見ないとおくれちゃうゾ！

約30分/カラー/Hi-Fiステレオ

好評無料レンタル中！　VHSのみ

●詳しくは㈱ポニーキャニオン映像制作事業部へ！



サイトロンの情報はパソコン通信でどうぞ！

数多くのBBSの中でも実績のある東京のKEN-NETの中に専用のボードが開設されました。サイトロンの情報やゲーム関係のおしゃべりができる楽しいネットです。

KEN-NET

●TEL：03-755-4688 ●ボーレート：300、1200、2400bps ●データビット：8bit ●パリティ：NONE ●Xon/Xoff制御：有り ●漢字コード：シフトJIS ●ゲストパスワード：GUEST　（無料）

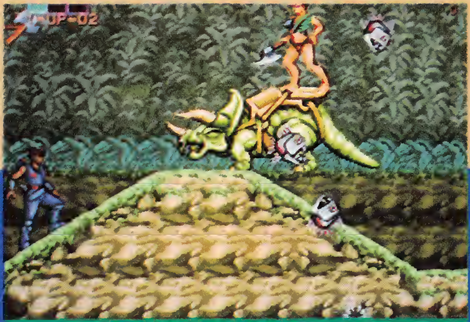
※表示価格は1989年4月1日以降のもので、消費税は含まれていません。

PONY CANYON INC.　〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 ニューポニービル ㈱ポニーキャニオン 映像制作事業部　TEL.03-221-3151

SCITRON & ART INC.　〒150 東京都渋谷区神宮前6-25-8 神宮前コーポラス409号 サイトロン・アンド・アート㈱　TEL.03-498-7273



ブロントザウルスの上に乗って進んでいた飛竜だが、突如火の玉が飛来し、恐竜を一瞬にして骨に変えてしまった。



サイに乗ってアマゾネスは飛竜に向かってきた。サイの厚い皮の装甲の前には、飛竜のサイファーも一撃では倒せない。



アマゾンの奥地には、失われた部族、アマゾネスが独自の文化を築いていた。

'89 AOUショー

ゲーメストアンケート人気第1位‼ ドラマは今、最高潮に盛り上がる

ストライダー飛竜



恐竜の前に転送されて出現したのは、凶暴なあの恐竜どもをさえ恐れさせる「ラゴウメカニック」だった。つるにつかまって頭部を狙え！

発売の少し遅れたストライダー飛竜も、もうゲームセンターに出回っているころだろう。

跳ぶ、斬る、はいあがる、滑りこむ、かけあがる。この多様な飛竜の動きは、うまく使いこなせばどんなスタントマンも顔負けの動きが駆使できるだろう。

まさに、アクション映画そのもの、いやそれ以上のスリルと興奮をこのゲームは君に与えてくれると思う。さあ、君もぜひ体験してみるべきだ。きっと新しい世界が待っているだろう。

ゲームの進行と音楽が一体

このゲームで新たに試みられているのは、場面場面で音楽が実にうまく使い分けられている所だ。

普通のゲームなら、1面に1曲、多くても2曲だろう。ところが、このゲームの場合、モスクの頂上にフライングモスクマンが出現した時や、2面のシベリアの発電所?の所など、あらゆる所で、その場面の雰囲気に合わせて曲がどんどん変わって行く。まさにゲームの進行と音楽が一体となっているのだ。

通常の筐体では音が良く聞こえないかもしれないので、雰囲気を楽しみたいと思う人は、ぜひ、お店の人に頼んで音を大きくしてもらおう！

オプションを取る時のテクニック

さあ、ここでゲームの進行上大事な役割を果たすオプションについて少し説明しよう。

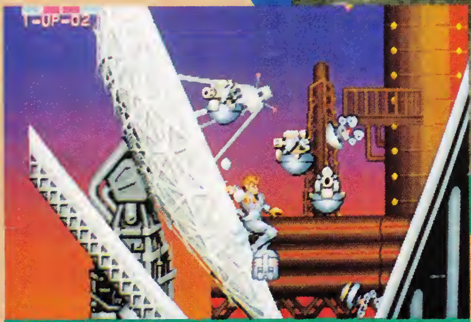
オプションは、取った時の飛竜のダメージゲージの、一番右側のゲージがなくなると消える。このゲージは赤く表示される。

だから、残り1ゲージまでダメージをうけてオプションをつけると、その後ライフが増えれば、死ぬまでオプションは消えない。また逆に、5ゲージ満タンの状態でオプションを取ると、1ダメージをくらうとオプションはなくなってしまう。残り4ゲージあるにもかかわらずだ。

そういうわけで、オプションを1面で取る時、1ダメージくらって取った方が、あとあと有利になるだろう。勇気のある人は、残り1ダメージまでくらってオプションを取り、その後ライフを増やせればベストと言える。

さあ、攻略法は13ページにつづくぞ!!

（ぜんじ）

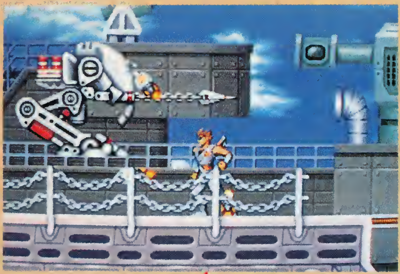


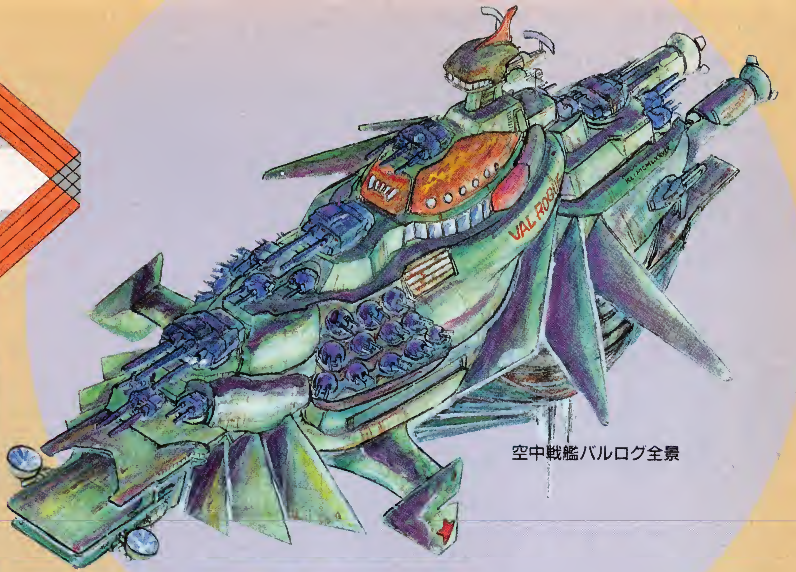
巨大なレーダーの壁面に立ち、壁から壁へと飛竜は飛び移る。敵の秘密基地は近い。グランドマスターの野望を見事阻むことができるか。



空中戦艦と同じように重力が反対になってしまった。しかし、磁石の靴をはいているに違いない中国娘が襲ってくる。ここは死の部屋だ。

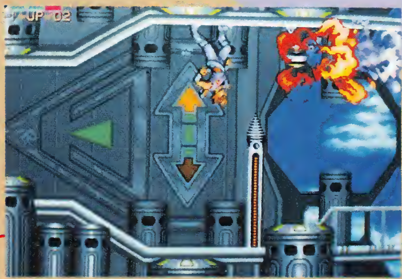
'89 AOU ショー





空中戦艦バルログ全景

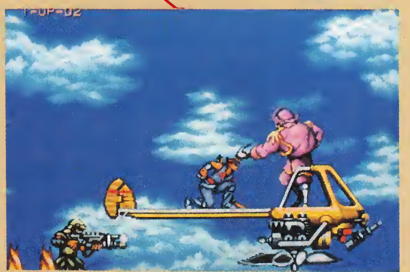






反重力装置について

ラスカル開発スタッフの脱線をうれいたグランドマスターが、シベリアからモスクマン開発スタッフを呼び戻して作らせた重力制御装置。
「好きなように作ってみよ」との御意にスタッフ一同満身の力をこめて完成させた驚異の新機軸マシーン。実のところ、開発命令を下したグランドマスター自身、この装置の事をすっかり忘れておられ、ある日なにげなく開発室にたちよるといつのまにか出来上がっていたという快速の逸品。グランドマスターは大いに気に入られ、これを戦艦バルログに積んで空にうかべて大いに喜ばれたという。
彼の脳裡に「ザ・サードムーン計画」がひらめいたのはこれがためでもあった。

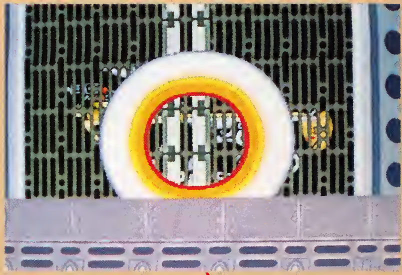


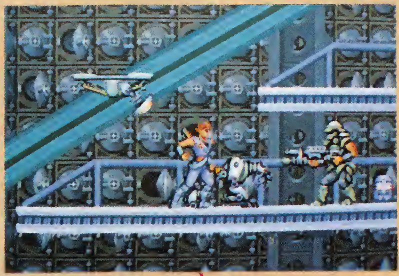


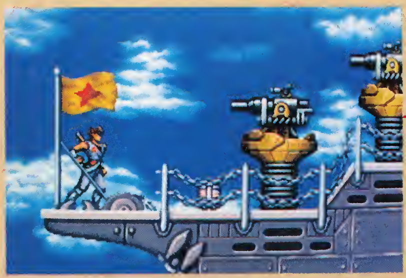
VAL-ROGUE

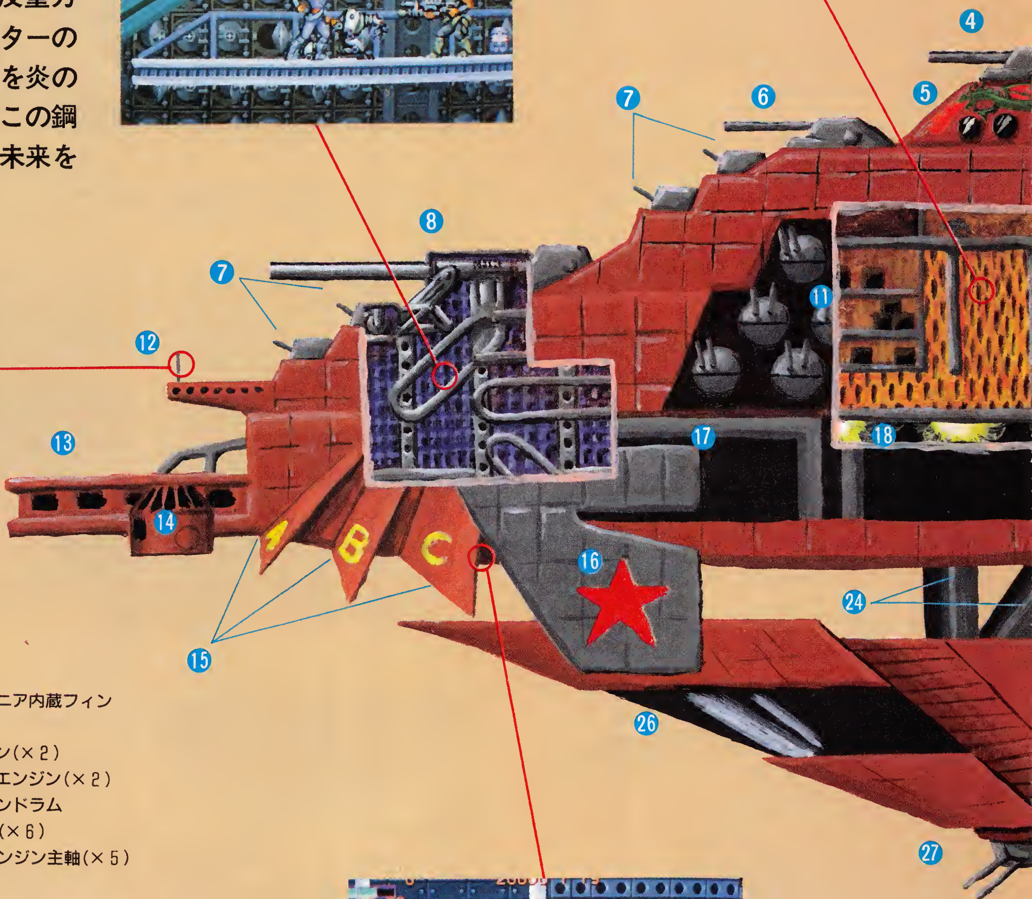
ストライダー飛竜
空中戦艦バルログ

天空に浮かぶ巨大な鋼鉄の要塞、バルログ――古えの悪霊の名を授けられたこの空中戦艦は、その圧倒的な姿と強大な威力をもって冥王グランドマスターの凄じい力を示している。全長196メートルにおよぶ艦体には反重力装置が搭載されており、グランドマスターの世界支配の際には数多くの都市と人間を炎の中に屠り去ったのである。地上数kmのこの鋼鉄の要塞に単身戦いをいどむ飛竜――未来をつかむのは、はたして誰か。











1. 第一艦橋(指令タワー)
2. 広範囲レーダーサイト
3. VHF・UHFレーダーアンテナ
4. 第四主砲(三連装)
5. エグゼクティブルーム(VIPルーム)
6. 第五主砲(二連装)
7. 機銃座(二連×3)
8. 第一主砲(三連装)
9. 第二主砲(三連装)
10. 脱出用ポッド(2機)
11. バルカン機銃座(二連×12×2)
12. 艦旗
13. ヘリポート
14. ヘリポート／慣性ポッド
15. 姿勢制御バーニア内蔵フィン(×3)
16. 水平主翼および垂直翼
17. 戦闘機射出口1
18. 戦闘機射出口2
19. 姿勢制御バーニア内蔵フィン
20. 水平翼(×4)
21. メインエンジン(×2)
22. 姿勢制御サブエンジン(×2)
23. 反重力エンジンドラム
24. 第二艦橋主軸(×6)
25. 第二メインエンジン主軸(×5)
26. 第二艦橋
27. 機銃座(二連×2)
28. 反重力エンジン吸排気口
29. 反重力エンジン磁場発生アンテナ
30. 第二メインエンジン用排気口
31. 第二メインエンジン(×2)
32. エグゼクティブ・プレーン・カタパルト
33. 機銃座(二連×2)
34. メインエンジンフィン(×3)
35. 第六主砲(二連×2)

'89 AOU ショー

AOUショーの各ブースで配っている新製品カタログ、めったにお目にかかれないんだけど、こいつがじっつにカッコいい!! というわけで、ここでドーーンと公開してしまうぞ。こんな事ができるのもカラーページがふえたおかげだ。(うん、うん)大きくのせたのでじっくりみてみてね。キレイでしょ。

'89 AOUショー 誌上カタログ展示場

ショーに行けなかった君も、ショーがある事を知らなかった君も——



タイトー/ラスタンサーガ2



カプコン/ストライダー飛竜



DECO/ファイティングファンタジー



SNK/メカナイズドアタック



ナムコ/ウイニングラン



ナムコ/ロンパーズ

SNK／原始島



テクモ／忍者龍剣伝



SNK／怒III



タイトー／ファイティングホーク



アイレム／トンマ



ジャレコ／セイントドラゴン



テクノスジャパン／ダブルドラゴン2



コナミ／急降下爆撃隊



セガ／ラストサバイバー





キミは、走りの違いに酔いしれる。



ターボ始動で、バックファイヤー噴射! ゾクゾクするほどの加速感だ!!

クラッシュ・シーンもこの派手さ! できれば見たくないけれど……

アメリカ大陸横断興奮スーパーレースだ!

あのアウトランに、ターボ・バージョンがついに登場だ! ニューヨークからロサンゼルスまで、アメリカ大陸横断ロング・ドライブ。ターボ搭載のスーパーマシンが、ジャンプ、ドリフト、クラッシュ! スピードを競うだけでなく、バトルの楽しさも興奮もの。しかも、新たに搭載された「サウンドショック・システム」により、本物のドライビング・シートに居る感覚が味わえる。こいつを制してこそ、キミは、真のウイナーになれる!!



「サウンドショック・システム」搭載! 重低音スーパーウーハーが身体を包み込む!!

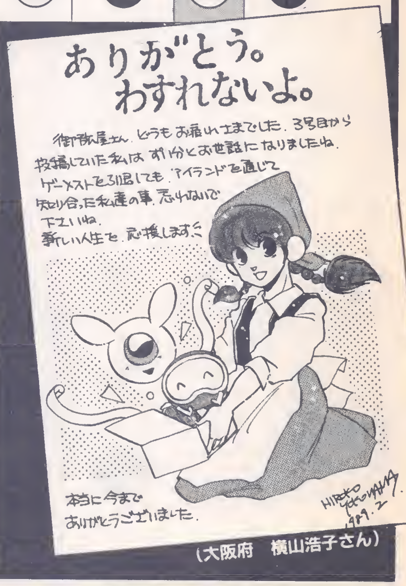
SEGA®
株式会社 セガ・エンタープライゼス
本　社　東京都大田区羽田1-2-12 〒144 電話 03(743)7432(販売事業部)
電話 03(743)7433(営業事業部)
札幌支店　札幌市豊平区豊平五条3-2-34 〒062 電話011(841)0248(代表)
関西支店　大阪府豊中市豊南町東2-5-3 〒561 電話 06(334)5333(代表)
博多支店　福岡県福岡市中央区白金2-5-15 〒810 電話092(522)4715(代表)

CONTENTS

広告掲載ページご案内

春や春、入学進学吹きちらす花粉のクシャミ まんえんす…、ゲーメスト編集部

速報!! 春! AOUショー特集だ!!



(大阪府 横山浩子さん)

セイントドラゴン

天聖龍

'89 AOU ショー

攻略のカギ! しっぽで弾を消そう

L字型フォーメーションで危険ゾーンを突破せよ!!

人気No.2

石井ぜんじ

このゲームは、非常にゲーム的には面白いと思うのですが、難易度がちょっと高いのですね。特に知らないと困る事が多いので、今回くわしく攻略してみました。ハマっている人はこの攻略を読めば、きっと天聖龍が少しはカンタンなゲームとなることでしょう。

では、まずは基本のフォーメーションからいきましょう。

まず覚えておこう L字フォーメーション

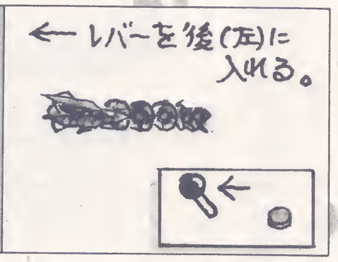
自機の当たり判定は頭だけで、胴体の部分で弾を消すことができます。このゲームの特徴はここにあるわけですが、最初のうちは、しっぽが短すぎてうまく使うことができません。そこで、弾を消すことのできるしっぽの有効な使い方を紹介しましょう。

まず、自機を画面の下に寄せ、後ろに下がります。すると、頭は後ろに、しっぽが前の方に長く伸びます。(図①)

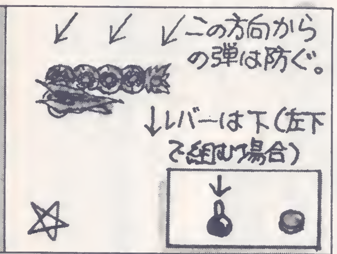
そうしたら、今度はちょっとレバーを下に入れます。これでフォーメーションはほぼ完成。これで、頭が画面の左下隅にあって、しっぽが頭の上をカバーしていればバッチリです。ナナメ上からの弾はほとんどカバーしてくれるでしょう。(図②)

しかし、この状態では、真上から弾や誘導弾などが来ると当たってしまいます。L字型フォーメーションをさらに完璧なものとするには、さらにレバーをほんの少し前に出すことが必要です。しっぽが短いだけに、あまり頭を前に出し過ぎても危険ですが、うまく完成すれば、通常の弾や誘導弾に対してはほぼ無敵です。(図③)

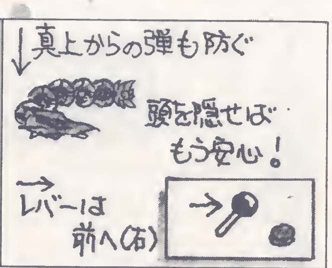
たまたま左下のL字型フォーメーションを例にあげましたが、左上でL字を組んでもかまいません。上で組むか下で組むかは、後から来る敵などをよく考えて使用して下さい。



図① レバーを後に下げてしっぽを前に出す。



図② ちょっとレバーを下に入れて頭を隠す。



図③ 少し前に頭を出せば上からの弾も大丈夫。

STAGE 1

まずは、パワーアップのアイテムを取ってパワーアップしていきましょう。

注意すべき敵は、まず木にさかさまにはりついている奴です。わりと速い弾を出します。木の茂みの様な地形を見たらこの敵が出るものと思って、先に狙って撃っておいた方が良いでしょう。

白い虎の様な敵はかなり耐久力があります。ジャンプして来ますが、むやみに逃げないでできるだけ倒そうとした方がかえって安全です。(点も高いし。)

1面のまん中あたりで、白いひし形の様なアイテムが出てきますが、これは一定時間無敵になるアイテムです。必ず取って体当たりしまくりましょう。無敵中は自機の武器の段階も最強になっているようです。

点を稼ぎたい人は、無敵を少し早めに取って虎を2匹倒すと3匹めが出てくることにまず注目。また、最後に出てくる虎が撃ちにくいと思ったら、バウンドショットを取らないで、小型ファイヤーのままで進むと確実に撃てます。

ボス メタルバッファロー

1面のボスはかなり強いと思います。動きのパターンが複雑なのもその1つの理由です。

この牛の様なボスの動きをくわしく説明してみましょう。

パターン1 上に上がりながらファイヤーを2回吐く。この時は、ファイヤーに注意してガンガン撃ちこんでください。

パターン2 8方向に大きな弾を出す。間を抜けようとしないで、下で待ち、シッポで確実に弾を消して下さい。

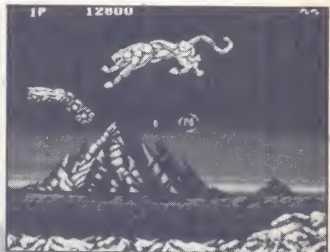
パターン3 首が取れ、破片を飛び散らせる。同時にレーザーが3本来る。首が取れたらレーザーが出るものと、前もって覚えておきましょう。忘れているとまずやられます。

パターン4 再び画面上方で8方向弾を出す。

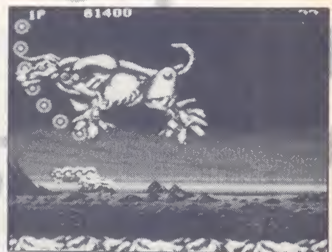
今度は牛が自機から少し遠い所から弾を撃つのでかわし易いと思います。

パターン5 再びつっこんで来る。

この時できるだけ上に逃げましょう。ちゃんと撃って当てていれば、もうボスは倒れていると思います。下に逃げると、上から破片を降らしてきてやられたりします。パターン2の時以外は、できるだけ上にいた方がいいと思います。ここがポイントです。



白い虎は耐久力があるが高得点だ。



8方向弾をしっぽでうまく消そう。

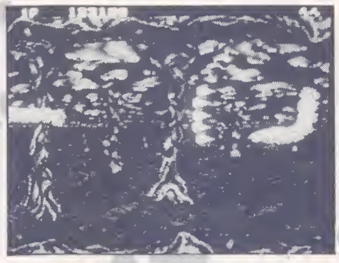
STAGE 2

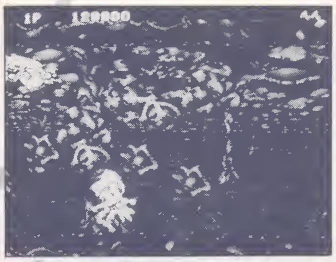
今度は洞窟の面です。岩に隠れている敵もいます。また、時おり、上下から岩がわきあがってきます。この岩にいきなり当たるのを避けるためには、常に画面の一番後ろにいると良いでしょう。ほとんど前に出る必要はありません。

岩に隠れている敵は、岩を壊すといきなりレーザーを撃ってきたりします。でも、初めにこの敵が出る時には、無敵のアイテムも出ます。むやみに岩を撃たず、無敵を先に取れば問題ないわけです。

上下の壁面にくっついて3WAYに大きな弾を出してくる敵には、バウンドショットの方が有効です。必ず取っておきましょう。この弾をかわす時もできるだけ後ろにいて、弾を出す敵は逃がさず全部撃つこと。

その後、自機と同じような姿の敵が出てきます。この敵を倒すと1UPを出すので、絶対逃がさず取って下さい。意外に気づかないものです。


自分と同じ様な敵を倒すと1UPだ。


1UPを取ったら左上でL字を組む。

(私だけだったりして…)

1UPを取ったら、左上でL字型フォーメーションを組みます。ここは誘導弾を出す敵と岩が混合で来るので辛いのですが、L字でばっちりです。このままボスまで行ってしまってよいのですが、ボスの手前でファイヤーのアイテムが出るので必ず取って下さい。逃がすとボスが辛くなります。

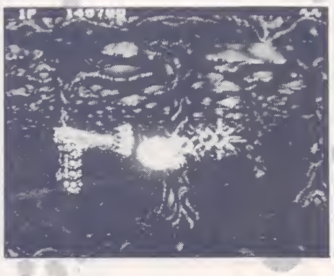
ボス ロックラウス

ボスは始め、変な乗り物?に乗っていて、中心部を攻撃すると本体が現れます。

始めは、レーザーと弾を交互に撃ってきますので、中央が開いた時に中心にファイヤーを撃ちこんで下さい。

外側が壊れると、今度は自分の分身の様なものを出してきて、それがぐるぐる回り出します。回さないように、出てきたらファイヤーで撃ち切って下さい。ファイヤーなら問題ないでしょう。とにかく、ファイヤーでボスに来ることが大切なわけです。

このボスの分身をファイヤーで撃っているとかなり稼げます。ただし、粘っていると分身を1度に6つ出しているのが1度に1つずつとなり、しまいには自爆してしまいます。自爆させてしまうと損ですよ。


2面ボスにはファイヤーが有効。

STAGE 3

この面からいよいよ難しくなってきます。

上下の壁に沿って移動する敵はどれも強敵です。できるだけ早く倒すように。また、上下のハッチから出てくるザコは、非常に多くの弾を出します。バウンドショットでうまく撃って下さい。少し前の方に出ていた方が良いかもしれません。

しばらく進むと、ダッシュしてつっこんでくるモビルスーツがいます。このロボットは固いので、ファイヤーを持っていない時は相手にしない方がいいでしょう。ここではバウンドショットを持っているはずです。

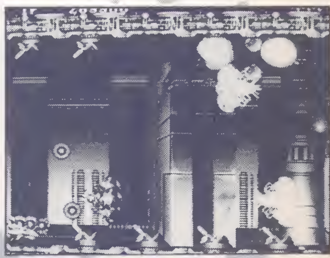
この後、ファイヤーのアイテムが出ますが、この直後に危険な瞬間があります。中央からガンを持っているロボットがミサイルをバリバリ撃ってくるのです。誘導して追尾してくるザコもいっしょに出てきます。

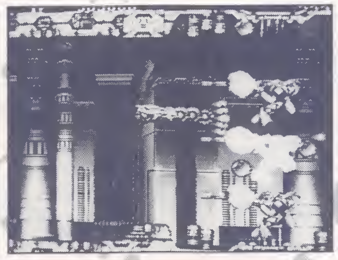
ここは、ファイヤーを取ったら、まん中少しでロボットを待ち構えておき、出た瞬間に倒すと良いでしょう。倒さなくとも、上の方にいればミサイルをかわすことはできます。

無敵のアイテムを取ったらバウンドショットのアイテムもすぐ出てきます。これは好みに応じて取るか取らないか決めて下さい。初心者ならバウンドをすすめます。

無敵時間のうちに左下でL字を組みます。というのは、この後、上下の壁に突然砲台が出現し、ガンを撃つロボットも出て、かなり辛いからです。

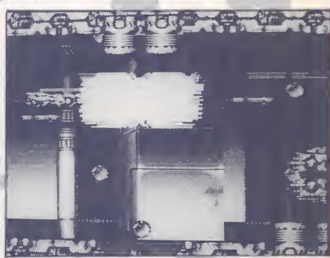
バウンドショットの場合は早めにL字を解いて敵を一掃します。そして、まん中に出現するアイテムを取ったら、高さをずらさないようにして少し前に出ます。するとすぐガンを持ったロボットが3台出るので近づいて撃って倒して下さい。ちょうどロボットの弾には当たらない高さになっています。


無敵中に左下でL字を組む。


アイテムを取った高さでロボットを撃つ。

ファイヤーの場合は、ずっとL字を組んで逃げて、背景のでっぱりにぶつかる寸前まで下で粘って下さい。ロボット3台は逃がします。ずっと下にいるわけです。

その後は、レーザーを撃つかなり固い敵がいくつも出てきます。この敵はファイヤーで撃てば全部撃てますが、バウンドショットでは無理でしょう。バウンドショットの場合は画面一番上の方を進んでいくのが無難です。ザコが弾を撃ってくる所はL字を組みましょう。


レーザーのすき間に入ることもできる。

ボス イビルアーマー

このボスは、初めはレーザーを撃つ砲台が2つ回っています。この時は、砲台がレーザーを撃つ高さが決まっています。

砲台を破壊すると本体が出現し、赤い曲がる弾を出してきます。これをかわして撃ちつづけると、今度は誘導弾を出してきます。これが速くてかなりよけるのが大変です。

この誘導弾を出したらナナメ右上にレバーを入れっ放しにしてください。少しでも変な動きをするとやられます。

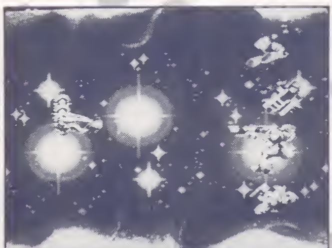
ボスは、誘導弾とまっすぐ飛ぶファイヤーを交互に出してきますが、途中でボスの本体が一部壊れて破片をとばした後は、必ず誘導弾を出します。つまり誘導弾を連発することもあるので注意して下さい。

また、このゲームはノーミスの状態を長い時間続けるとランクが上がり、このボスの誘導弾が信じられないほど速くなります。ノーミスの時は、ファイヤーを無理して持って来て、誘導弾を出す前の赤い曲折弾をファイヤーでひたすらこわして、ボスの自爆を待つのも有効だと思います。バウンドショットだとどうしてもボスにダメージを与えてしまい、よけられないほど速い誘導弾のえじきになってしまうからです。


誘導弾は右上にレバーを入れてかわそう。

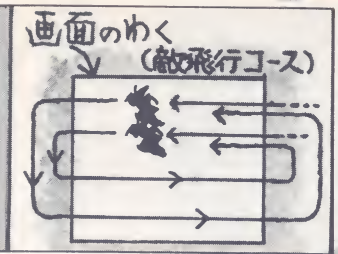
STAGE 4

まず、壊すと破片を飛び散らせる物体に要注意です。壊す時は上から降ってくる破片


4面初めの難所。出現即破壊が一番楽。

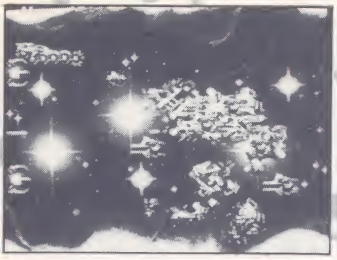
○僕の友達の晃雄君は、アニメのミスター味っ子に感化されて、料理人になったスゴイ奴です。彼は今、山梨県で修業中です。(実話)(愛知県・志賀正規君)

に注意して下さい。
この面は固い敵が多いので、ファイヤーに変えておきましょう。
常に敵が多く出て来る面ですが、敵が少なくなったなと思うとロボットが出てきます。この面では、ダッシュするロボットを撃たないと図④の様



図④ 一番上を飛んだロボットは左下から戻ってくる。

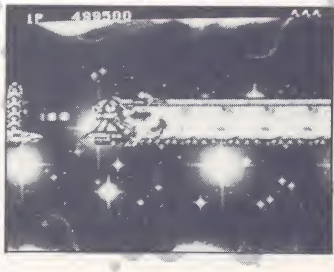
に戻ってきて、画面を3回横切るので注意して下さい。
途中、4つの障害物にはさまれる所があります。ここは障害物を破壊する直前に、障害物のまん中のすき間から弾を前に通します。すると、無敵のアイテムを撃てるので後の展開が比較的楽になります。
この面にも1UPを出す敵がいます。ここで1UPを出


4面2つめの無敵。必ず取ろう。

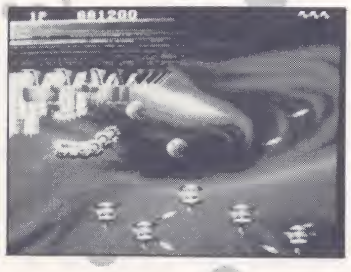

1UPを取ったらL字を左下で組む。

したら、その後は左下でL字を組んで下さい。これが必殺パターンです。上を、ロボットやらザコが死ぬほど通過しますが、うまくL字を組んでいればやられることはありません。このままボスまで行けます。自機が背景に隠れて見にくいけれど安心です。

ボス STAGE 4


レーザーに注意しつつハッチを攻撃せよ。

この方舟のようなボスは、初めは右からレーザーを撃つザコを出してきます。この時はボスの上に回りこんでザコを片づけます。ファイヤー2発で1匹のザコを倒せるので、めくら撃ちせず2発ずつ狙って撃って下さい。これが大切です。
2回上で撃ったら、3回めにザコを出す時はボスの下に回りこんで下さい。ボス本体からも弾は出てくるのでこれにも注意が必要です。
3回ザコを出し終わると、今度はボスの左側のハッチからザコを出してきます。今度のザコは出てきた瞬間にレーザーを撃ち、逃がすと誘導弾を撃ってきます。レーザーに注意して、ハッチを狙ってファイヤーをたたきこんで下さい。


オマケその1。5面は巨大戦艦との戦いだ。


オマケその2。最終面の究極のボスとは…。

このゲームは全6面。4面をクリアすれば全面クリアは近い。最後は残機1機につき100万点です。死なないことを重点において、がんばろう!

出張所

○津駅そばのゲーセンで、今ロシア人がテトリスにもえている。彼は一度まちがえて2Pを押し、友人の山川がたのまれてとなりでやって、山川は〝日本人の頭の良さをみせちゃる〟と言いながら負けた。(三重県・藤後年彦君)

ストライダー飛竜

石井ぜんじ

いくつものワナを突破せよ。

自由な動きを駆使してパターンを作ろう。

ストライダー飛竜というゲームはドラマ性だけでなく、アイデアの斬新さ、ゲーム性においても良くまとまったゲームだと思います。

継続でプレイすればそれほどでもない難度なのですが、1COINだとさらに難しくなるように作られています。

今回は1、2STAGE攻略ということでそれほど関係ありませんが、3STAGE以降はかなり変わってくるので注意して下さい。

では、まずはモスクワから。

STAGE 1

まず、ロシアの歩兵がやってきます。銃剣で攻撃してくるので先手必勝で倒して下さい。あまり止まらずにどんどん進んで行けば、たいしてダメージをくらうことはないと思います。

スライディングで攻撃しても良いのですが、小さなロボット、ラスカルにはききません。逆にダメージをくらってしまうので、メカの敵にはスライディングは使わないようにしましょう。

少し進むと、屋根の切れ目に来ます。こういう所はジャンプしてとびこえましょう。あたりまえのことですが、初めは何だかわからないでやられてしまうこともあると思います。

その後、アイテムを持ったフライングモスクマンがやってきます。ここでオプションを持って来てくれるとプレイヤーとしてはラッキーですね。少し余裕のある人は、ここに来るまでに1ダメージくらっておいてオプションを取ると、その後有利になります。1ダメージくらい少なくても、どんどん〝飛〟を持ってきてくれるので、そんなに心配しなくてもいいと思いますよ。

フライングモスクマンは、必ずオプションを持ってきてくれるとは限らず、たまに持ってきてくれないこともあるので注意しましょう。多分、設定がイージーかハードかで持ってくる確率が変わると思います。フライングモスクマン本体にも当たり判定があることも忘れないで下さい。こいつは自分を追い掛けているので(スピードは遅いけど)忘れていると危険ですよ。

オプションを取ったら、オプションをなくさないように心がけて下さい。このゲームはオプションがあるかないかでは、難度がかなり違います。早く赤にゲージの右側にゲージを埋めて、ダメージを一発くらってもオプションがなくならないようにしましょう。

屋根の中についている砲台や、歩兵はオプションの弾で撃つのが確実な方法です。砲台は止まらずに上に登っていけば弾には当たらないので、破壊しなくても怖がらなければ大丈夫です。

中ボスのストロバヤに行く途中に斜面をくだる所があります。ここは、上から3つの突起が伸びたり縮んだりしているので、下を通り抜ける際には充分注意して下さい。一気に斜面を駆け降りれば突起にはあたりません。また、その逆に、突起が完全に上に上がるまで待って進んでも大丈夫。この時は砲台の弾に注意して下さい。

斜面を駆け降りて、助走をつけて大ジャンプすると中ボス、ストロバヤを飛び越して先に進むことができます。助走がないと下に落ちてストロバヤと対決です。

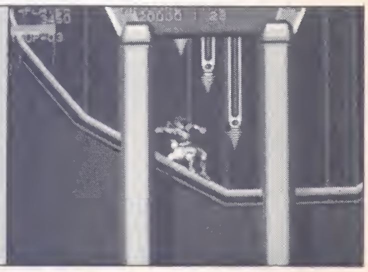
ストロバヤは中ボスとはとても呼べないほど弱く、サイファーを振っているだけで勝てます。問題はその後、ドーム状になっている建物が壊れて炎上するため、それをかわさなければいけないのです。上から落ちてくる炎は、初めにストロバヤが乗っていた所の下が安全地帯になっています。そこに入って炎をやりすごして下さい。

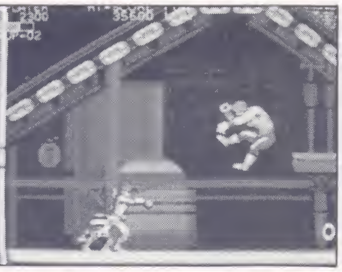
その後は、歩兵といえども時おり銃を撃ってくることがあるので、充分慎重に。オプションをうまくひっかけて倒すことを心がけましょう。

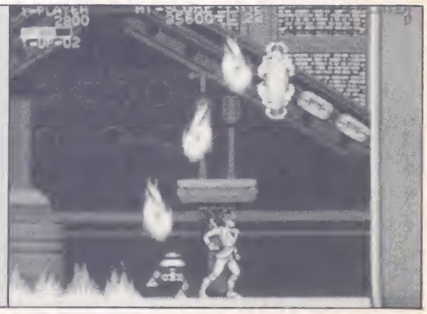
モスクのてっぺんに登るとフライングモスクマンがいっぱいアイテムを持ってきてくれます。これは確実に取りましょう。

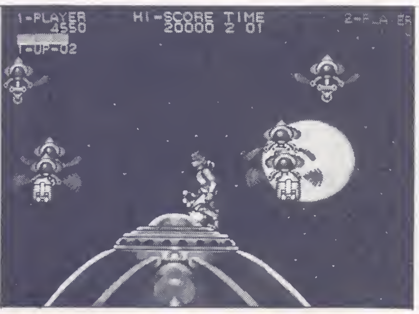
モスクから降りると、今度はモスクの中へと侵入します。ここまでは右へ進んできましたが、今度は左へ進みモスクの中へ入ります。

モスクの中に入った所で、反射レーザーの様なものがあ


上から降りてくる突起は一気に走り抜けよう。


中ボス、ストロバヤ。でもカンタンに倒せる。


ここが安全地帯。一時避難だ。



モスクの頂上ではアイテムをたくさん持ってきてくれる。

出張所

○ある日、100円で2ゲームのP47をやっていて、まちがえて2Pのボタンをおしてしまった。ガーン!! しょっくでボーッとしてしまい、ツインレバーにボタン4つを動かしながらも死んでしまい、ほかのゲームをやらずに帰ってしまった。(静岡県・渋谷憲治君)

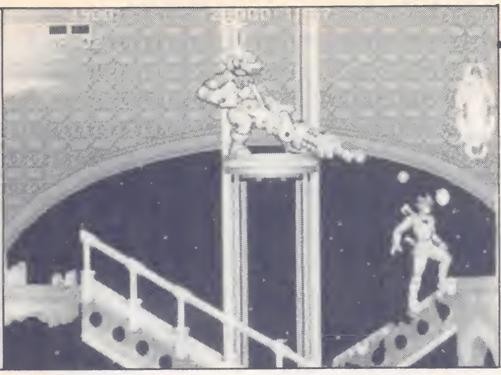
ります。サイファーを連打して壊し、下へ落ちて下さい。反射レーザーの所へ行くと、爆発で自分が見えなくなるので、進み過ぎてぶつからないようにしましょう。

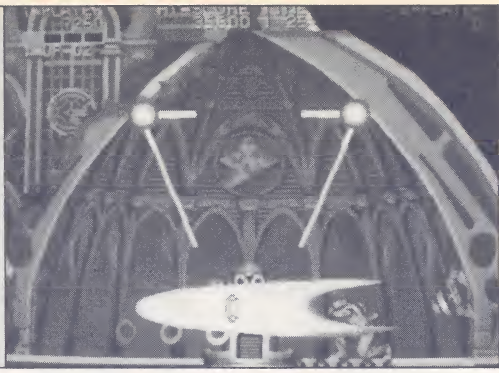
下へ落ちた瞬間に、サイファーを左に振ってマシンガンを撃つ敵を倒して下さい。これを知らないと、必ず1発はダメージをくらいます。重要なポイントです。

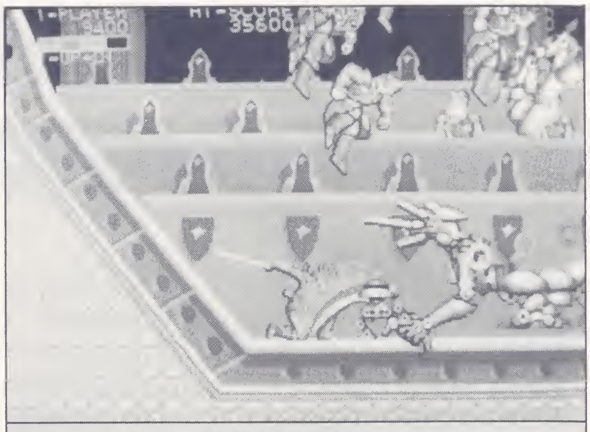
あとはボスまで行けばいいのですが、床がクロスしているので地形がわかりにくいかもしれません。いったん左下へ進み、ジャンプして左上の通路にはい上がって、そのまま右へ降りて行くとよいでしょう。

ボスは人間ムカデ、通称吉岡クン(雑君保父が名づけ親)です。こいつは頭部のカマで攻撃してくる他、3WAYに弾も撃ってきます。

ヒットアンドウェイでゆっくり戦うと、このボスはかなり強いと思います。出て来た直後に集中的に攻撃した方が良いと思います。飛竜が動けるようになったら、すかさずジャンプしてサイファーを振ります。こうすれば早くダメージを与えられます。後は、つっこんで来るにもかまわず、サイファーを連打して決着をつけて下さい。1発くらってもかまわず重なって倒すのが簡単でしょう。次のステージには、ダメージは回復するので死ななければかまわないのです。


落ちた時に倒さないとダメージをくらう。


サイファーで早めに破壊しよう。


吉岡君は速攻で倒すべし。

STAGE 2

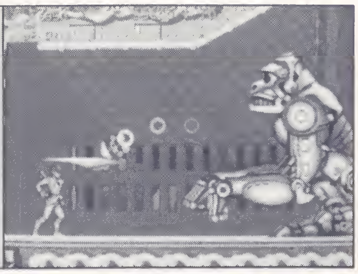
舞台はシベリアです。雪原のシーンから始まり、狼がまず襲ってきます。

狼は、生物なのでスライディングでも倒すことができます。どんどん進んで行きましょう。

台の様になっている地形の上にあるアイテムはサイファーのパワーUPです。前の面からサイファーのパワーUPを持ってきている場合は400点になります。クリアを優先すれば、サイファーのパワーUPが時間で切れるのを待ってから取った方が良いと思われます。

次は基地の中に潜入します。シャッターはサイファーで壊して入るか、すべりこんでシャッターが閉じる前に入ります。

中に入ると、メカPONGがいます。うかつに近づくと、時おりリーチの長いパンチを繰り出してきてダメージをくらってしまいます。しかし、ここではサイファーのパワーUPがあるはずで、サイファーの射程距離が長ければ、実は楽勝です。


メカPONGは遠くからサイファーで攻撃だ。

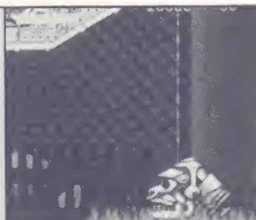
メカPONGは全身に当たり判定があるので、サイファーの先が少しでも当たっていればダメージをうけています。無理に頭部を狙う必要は全くないのです。また、天井につかまりながらサイファーを振る人もいるようですが、かえって当たらないので、これはやめた方が良い。(オプションに攻撃させるなら良い。)

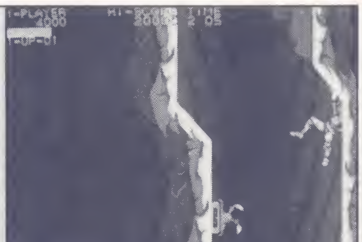
メカPONGを倒すと、1面のストロバヤと同じようにあたりは火の海につつまれます。倒したらすぐに天井につかまり、上に逃げて下さい。

さて、今度はたて穴を上にはい上がっていかないといけません。ここは、上下に移動する侵入者防止装置?があります。

この装置は、左、左、右、左とあります。左の壁を伝わって行くと、上にそいつがいますから、右の壁に飛び移って左の装置を破壊します。そのまま上がって左側にいるやつをもう1つ破壊したら、すかさず左に飛び移ります。すると右側の上から装置がダッシュしてきますから、そこをまた破壊。後は右側の壁を上まではい上がって行って下さい。

このシーンは、パターンを覚えないとダメージをくらい易いので、ここでオプションを取られないように。


壊れると炎上するメカPONG。


カマのついた防御装置に気をつけろ。

上につくと、巨大なコンテナの様なものがぐるぐると回っています。初めて来ると、どこに進んだらいいかわからないでしょう。

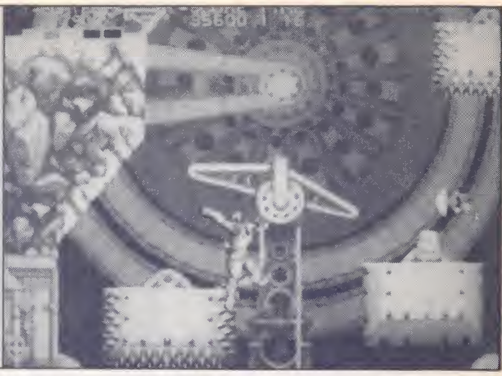
ここの進路は上です。上にはいあがり、回っているコンテナをうまく足がかりにして登らないといけません。コンテナは時計回りに回っているので、左側から登って行くと上に上がれます。

登り方がわかっていれば、タイムは充分ありますから、コンテナ上にあるアイテムを取って体力を満タンにしましょう。全部取れれば5ゲージがフルに満タンになるはずです。この時、ギザギザのついているコンテナにぶつからないように充分注意して下さい。また、ロシア兵もバカにしていると時おり弾を撃つので倒していた方が良いかも。

上に登って基地から脱出すると、スナイパーのソロが待っています。ソロは倒さないと最後の最後まで追ってきてやられてしまうので、ここで決着をつけて下さい。

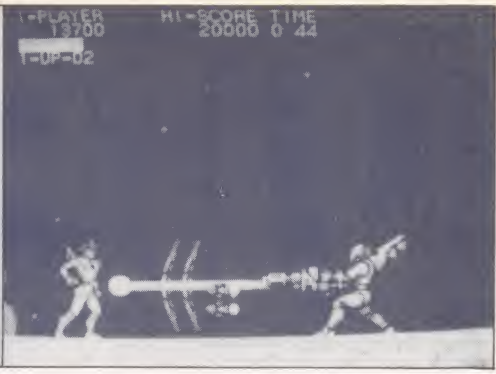
一番カンタンなのは、ここでオプションを持っているこ


コンテナをうまく利用して上に登ろう。



ギザギザのついたコンテナに当たるとダメージになる。

と。何もしないでもオプションがソロを倒してくれます。オプションがない時は、ソロを着地させ、1発波動砲を撃たせて下さい。そこをジャ

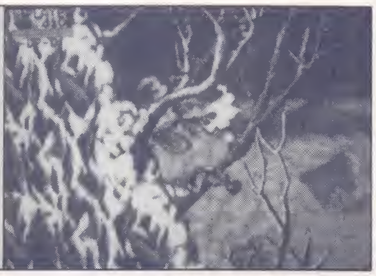


ソロは地上に降りた時がチャンス。

ンプでかわして近づいてからサイファーで切ります。2発当てれば、だいたいソロは倒せるでしょう。

ソロはサイファーを振ると当たらなくても逃げてしまいます。むやみにサイファーを振ってもソロは全然降りてきてくれないし、ダメージを与えられません。

ソロを倒した後は、林の斜面を下って行きます。ここは地雷が埋めてあって、どんどん爆発します。一気に駆け抜けて下さい。レバーは右に入



斜面では後戻りするとダメージをくらう。

れたままです。そして加速して大ジャンプし、向こう側のガケへ飛び移ります。

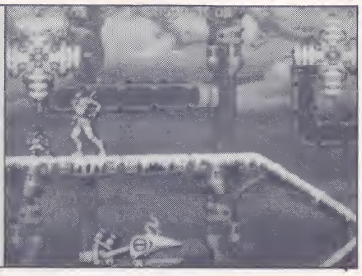
万一スピードが遅くなってしまった場合は、むりやり上に戻って加速をつけ直して下さい。

大ジャンプで飛び移った先は発電所のような所です。まずは狼が出てくるので、どんどん進んでください。立ち止まると飛びかかってきます。

発電所で注意しないといけないのは放電です。一定のタイミングで放電するのでうまく抜けて下さい。また、電気を発生する十字型の装置にぶつかってもダメージになります。

ここは左端に1-UPがあるので、カニ型ロボットを破壊して1-UPを取りに行って下さい。その後は上へ登ってフライング・トータスへ乗り移ります。

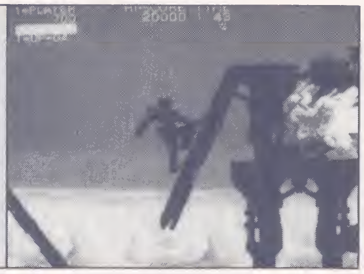
上へ登るにはいろいろな登り方があります。1-UPを取ったあと、すぐ上の床にぶら



これが1-UP。取ったら上へ進もう。

さがり、真上のカニ型ロボットをオプションで倒して上へ登るのも1つの方法です。オプションのない時は、カニ型ロボットを右へ誘導してロボットの後から登って下さい。

発電所の一番高い所へ上がると、ロシア兵がフライング・



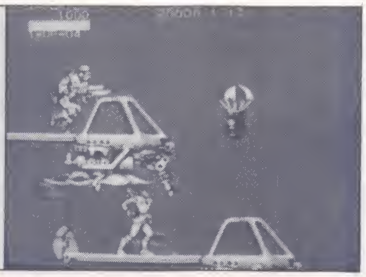
一番上に進むと敵機がやってくる。

トータスに乗ってやってきます。これをのっとって、はるか上空へ進んで行きましょう。

1-COINで来ると、上から鬼の様に爆弾が降ってきます。爆弾は耐久力がありますが、サイファーでも消すことができます。ここだけはパターン化できないので気合でかわして下さい。

さて、轟天改丸へ乗り移るには、さらにフライング・トータスを2台乗り換えないといけません。上から来たフライング・トータスへ爆弾の切れ目の間に上に飛び移って下さい。

この時、上のフライング・トータスにぶらさがったままサイファーを振るとフライング・トータスのエンジンが壊れてしまいます。するとフライング・トータスはそのまま下へ落ちてしまうので、こんなバカなことはやらないよう



エンジンを壊すと下に落ちてしまう。

に。(一度はやってみると面白いかも。)

また、ここでは爆弾をよけようと左右にジャンプするのはやめた方がいいでしょう。フライング・トータスから落ちてしまっては何にもなりません。

轟天改丸が近づいてきたら乗り移るタイミングに注意。飛び移った瞬間に爆弾に当たると下に落ちてしまいます。

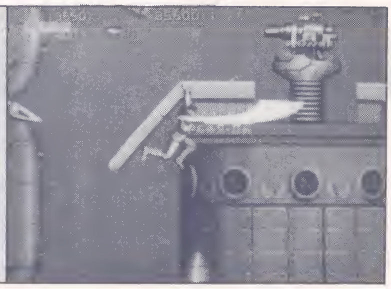
乗り移ったら、まず左に行き、上に上がらないといけません。途中でプロペラに当たるとダメージをくらうのでジャンプしてかわしましょう。

ここの上への上がり方は2通りあります。

まず1つは、1番左側を上まで登っていく方法です。左側を一番上まで登ったら、一番高い所から右へジャンプします。すると、砲台の手前に落ちます。そこでもう1回ジャンプして砲台を飛び越えます。高い所からジャンプして落ちる時、あまり手前から飛びすぎると砲台にいきなりぶつかってしまうので注意して下さい。

もう1つの方法は、シーソーの様になっている所から砲台の手前にぶらさがる方法です。ここにぶらさがるには、シーソーからうまく右へジャンプしてつかまらないといけません。

このジャンプはかなり難しいのですが、1回つかまってしまえば、そのままサイファーを振っていれば砲台は壊せ



ここにつかまれば問題ないが…。

ます。

上に上がると、中国3人娘がいよいよ登場です。この3人は足からサイファーと同じ攻撃を繰り出してきます。まともに戦うととても強いので、スライディングで攻撃して下さい。

スライディングもむやみに攻撃するのではなく、ちゃんと中国娘が着地した所を狙いましょう。そうしないと立ち上がった所を狙われます。

また、スライディングで右の方へ行ってしまうと、中国娘は運転席に入ってこれない



ここには中国娘が入ってこれない。

ので安全地帯になります。サイファーを振っているだけで勝てます。

ここでソロが出てくることもありますが、中国娘と操縦士を倒せばソロを倒さなくても面クリアになります。

来月は1-COIN全面クリアへ向けて攻略していきたいと思います。1-COINでクリアするのは誰でも可能なゲームだと思うので、いろいろなパターンや知識をつめこんでトライしてみましょう。決してカンタンではないですが、この"ドラマ"を自分で体験することが大きな感動を生むと思います。

出張所 ○「雑君保布」ってどうよむの? ざっくんぽぶかな? ぞうくんほふのカナ? ざっきみぽぶカナ? ぞうきみほぬのカナ? じょおうさまカナ? (おや?)(兵庫県・川地太郎君) ㊂正しくは「雑君保父」だぞ。でも女の子に「ぞーきんほふ」と呼ばれてたし(笑)

レベル10への道

テトリス

あきらめないで編

あきらめてはいけない。最後の最後までアキラメテハイケナイ。突然道が開けることがある。今年は道が開けなかった私だけど、テトリスに関してはこう言える。
—これを読めばテトリスがおもしろくなる!! レベル10を越せない君にも道は開ける!!
——永遠の求道者T.J.

T.J.

重要な事は2つだ

まず手始めに、このゲームで最も重要な事を言っておきます。

第1に、レベルがあがって急に速くなったり、レバーミスで変な形にブロックをおいてしまっても動揺しないことです。

つまり、できるだけゲームに精神集中して欲しい訳です。じっくり考えながらやってみてください。

第2に、レバーを下に入れない事。点数かせぎは上級者になってからやっても遅くはありません。レバーを下に入れているヒマがあったら、次のブロックをどこにどうやって入れるか、考えて下さい。

繰り返して言えば、どんな悪い状況に落ちいっても絶えず復活できる、と信じてネクストブロックの置き場所を考えるのです。レベル9までの速さはあなたにも十分復活できるのですから。

偉そうな事を言ってしまいましたが、今言った2つを頭にたたき込んでください。最も重要なことなのですから。

覚えよう!! 各ブロックの変化パターン

とりあえず、各ブロックの変化図を載せておきますので変化のパターンを完全に覚えてください。(図1)

覚えたら、次の問題をやってみてください。

問1：次の状態の時(図2)、7種類のブロックをあなたはどのようにして入れますか。1秒以内に答えよ/2通り以上、解答があってもかまいません。

できましたか? 答えはこの後に書きますが、絶対に見ないで、やってみてください。

正解は——

これらを自然に思いつくようになれば、基本はマスターしたも同然!! えったった3問、問題をやっただけで何が分かるかって?

実は、今の3問にテトリスの基本が組こまれているんです。例えば1番の状態は俗に言う「オレンジと青のダブル待ち」というもので、それら2つを入れた後の状態がとても良くなるのです。

さて、解答の説明をしていきましょう。

まず、1番です。一番困ってしまうのは緑・紫ですね。

これらの場合、解答のように2通りの入れ方が考えられます。どちらが良いか、というと、はっきり言って②の方がベターです。

初心者はえてして「穴がうめられない」ので、たいらな場所に置いてしまう訳です。こうしておけば、この後に赤や水色、オレンジ、青がきてもずらし技で穴がうまります。

次に赤がきた場合、一見して①のように入れてラインをそろえてしまいそうですが、もちろんそれでもかまいません。重要な事は、「こうしていれたら、次にどういうブロックが入るのか」ということをできるだけ早くイメージできることなのです。

赤を入れてラインがそろったら、どういう状態になるでしょう? 右側に赤か青しか入らなくなります。

では、赤を横によけておいて青、オレンジのダブル待ちにしたらどうでしょう。案外、待ちが多くなるのではないでしょうか。

こういったことがすぐにイメージできるように練習してください。先の先の先まで読めるくらいに、がんばれ!!

さて、話を戻しましょう。

次は2番ですね。

水色の①はよく使うパターンです。慣れてください。②は方向転換でできるということで一応書きましたが、単なる大道芸です。後の事を考えても①の方はダブル待ちとなり、待ちも多いですね。

オレンジについても水色と同じです。

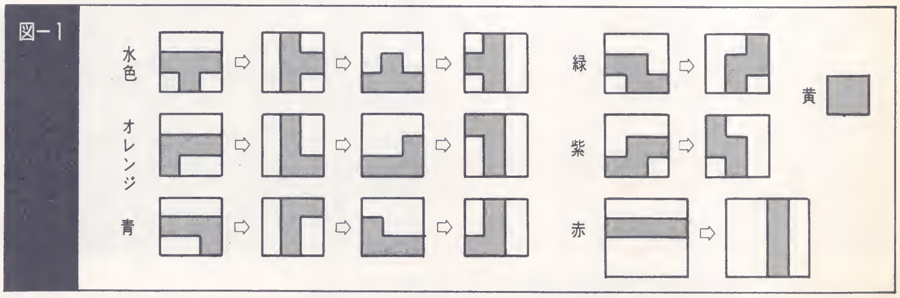
青もまたおんなじ。これは②の方が有利ですが、①のようにやりがちなんですよね。

さあ紫と緑です。1番と同じ考え方で両方とも②の方がいいですね。

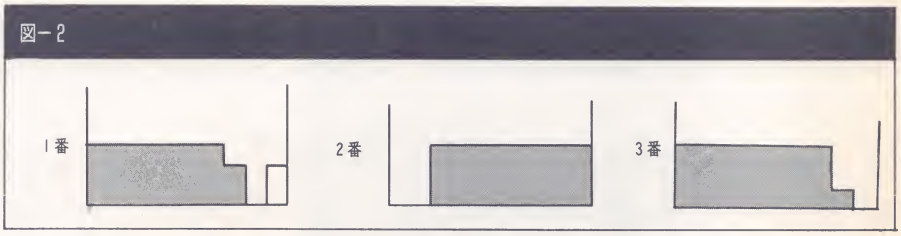
赤ですが、②のようにいれてしまうと赤のみ、妥協して青ですよね。まあ、テトリス狙いの上級者の入れ方でしょう。

3番にいきましょう。

水色は言うことなし。オレンジは「中抜き2段落とし」ですね。でも、この技は大道芸としてギャラリー受けするだけでなく、非常に有効な技なので、ぜひマスターしてください。でも、こういった入れ方って気づかないものなんですよね。



図—1



図—2

ここに40円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部 行

(ふりがな) お名前	年齢　(　　)才 性別　(男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 (　　　)	
①小学 (　　) 年 ②中学 (　　) 年 ③高校 (　　) 年 ④大学 (　　) 年 ⑤社会人 ⑥その他 (　　　)	
希望する賞品の番号	

キリトリ線

ここに40円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

君こそ GAMEST 行

(ふりがな) お名前	年齢　(　　)才 性別　(男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 (　　　)	
①小学 (　　) 年 ②中学 (　　) 年 ③高校 (　　) 年 ④大学 (　　) 年 ⑤社会人 ⑥その他 (　　　)	

キリトリ線

キリトリ線

●月末シメ切り●

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名			
スコア	PTS.	月　日	達成
面　数		備　考（タイム・残機）	
難易度 機数設定			

ゲームセンター	名前			
	住所		電話	

スコアネーム	
感想・その他	

以上のスコアを記録したことを証します。

店長	印

キリトリ線

◆GAMEST　5月号プレゼント◆

◆94ページのゲーメスト５月号プレゼントの応募用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさしあげます。表側に希望する賞品の番号を忘れずにご記入して下さい。

Ⓐ：ゲーメストは，どこでお買いになりましたか？
　①書店　②ゲームセンター　③その他

Ⓑ：１番おもしろかったコーナー名

Ⓒ：おもしろくなかったところは？

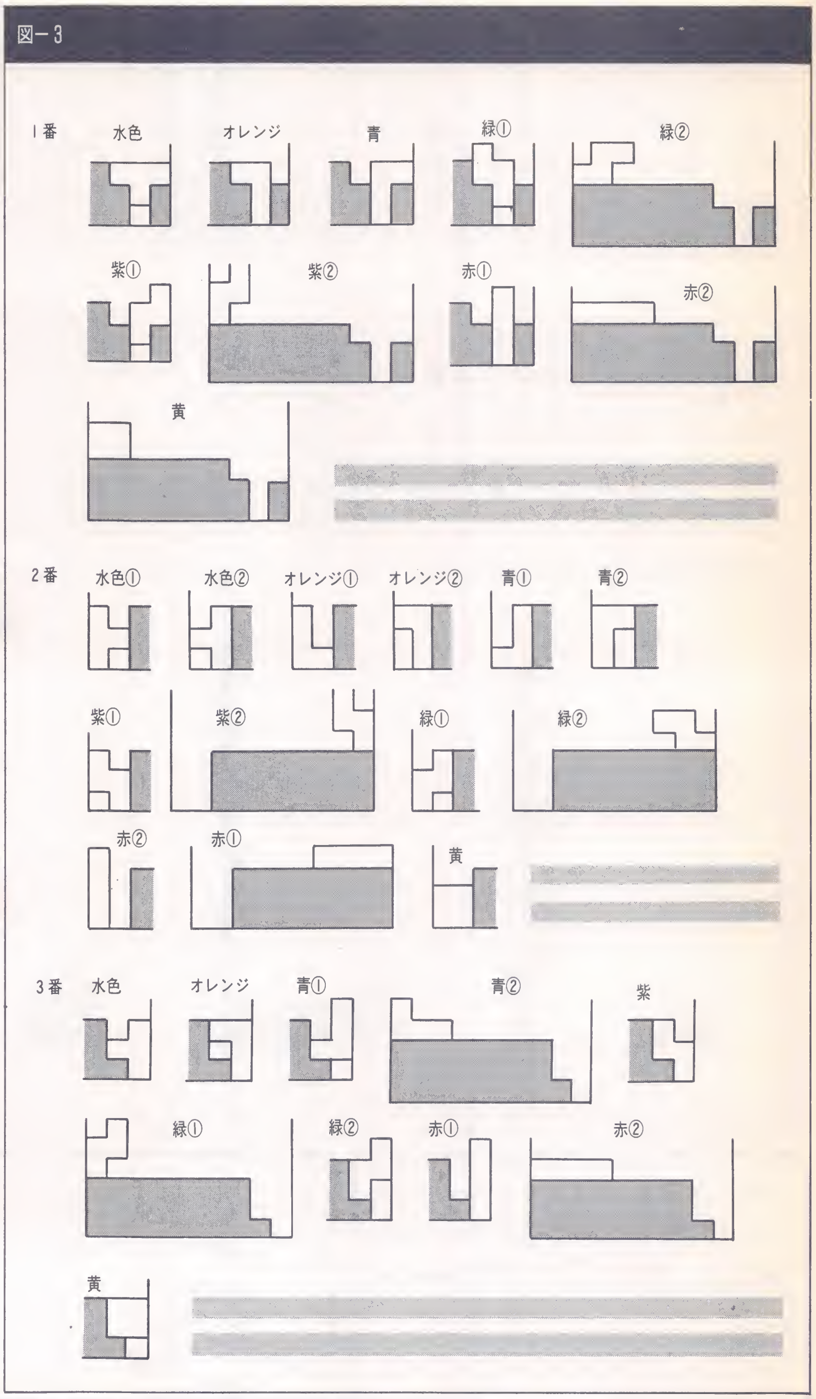
Ⓓ：今月号の攻略法で役に立ったゲームは？

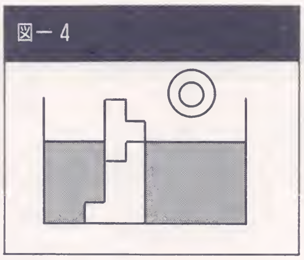
Ⓔ：あなたが今、１番燃えているゲーム名は？

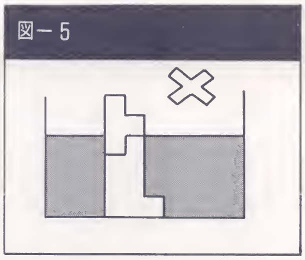
Ⓕ：あなたのご意見ご自由に!!

Ⓖ：読者サービス部へお便り下さい。どんなものを扱ってほしいか、ご意見をお聞かせ下さい。

青です。やはり左の平地にどけておくべきでしょう。でも①のようにいれても復活はやりやすいはずです。（当然、穴の上にはブロックを置かないこと。）
紫も問題なし。で、緑です。回転入れ（4月号15頁参照）がやりやすくなる、ということで①をおすすめ。
赤は①のように入れた場合即座に「赤、オレンジ待ち」が思い出せるように。②の方が待ちが多くなります。
そして、気付きにくい入れ方の王者が、この黄色の入れ方です。必ず、マスターしてください。
さて、一通り説明が終わった所で質問はないかな？　では次に「回転入れ」について説明しておきましょう。
図ー4と図ー5を見てください。要するに、こういうことなのです。図ー4は回って入れることができますが、図ー5はできませんね。
このように図ー4のように左側に穴は開けていた方がいいのです。以上。

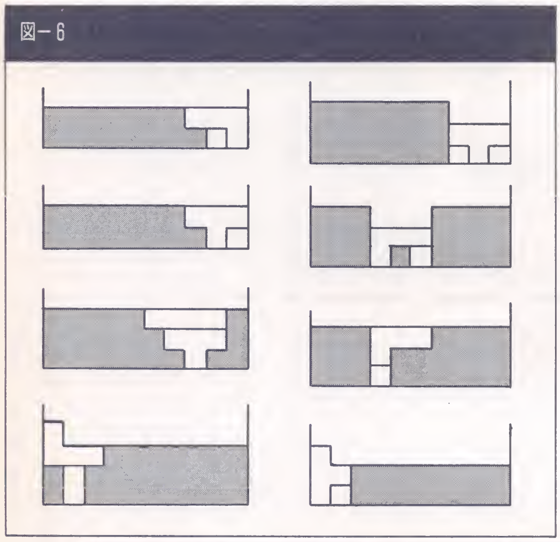


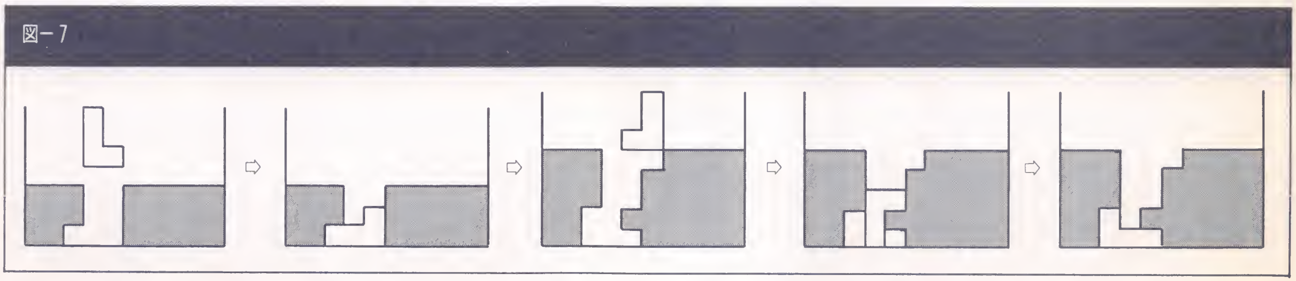




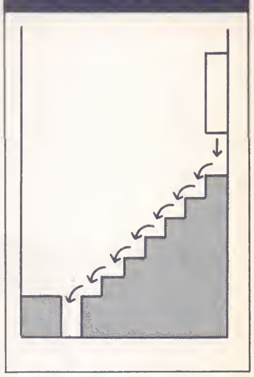
おもしろい入れ方もあるぞ!!

……ということは、そう、君の好きな大道芸だね。でも「大道芸」を知らない人の為にまずは軽いジャブだ。
慣れてくれたかな？　では次に中級大道芸だ。





いかがかな？　この中級大道芸のネタは編集部のYOU・Aさんからの提供でした。
さあ、おまちかねの上級大



図－8

道芸だ。図－8を見ながら説明を聞いてください。

まず、図のような状態を作ってください。こんな感じになってればかまいません。そして赤が降って来たら大道芸の開始だ。右端の一番高いブロックの上に赤ブロックを立てておいてください。そしてブロックが接着しきる前に左にレバーを「コンコン」と入れていってください。これだけで、既にギャラリー受けしますが、この状態では赤ブロックが一番下に着いた時にボタンを1回、ポンと押せば3段目がそろいます。

スピードに慣れろ!!

テトリスをあきらめた人の大半は「レベル9のスピードについていけない」という理由からだと思います。

この問題に対処するには次の条件が必要です。

その1　動揺しない

レバーミス、もしくは入れる場所が分からなくてブロックを変な形に積んでしまった場合に、この動揺をしてしまうとその後はお分かりの通り、不幸が続きます。「あぁ、変な風になっちゃった、えへ」ぐらいにリラックスして、次のブロックにいちはやく対処してください。

その2　スピードに慣れる

このテトリスというゲーム、だんだんとスピードが上がっていく、ということでプレイヤーの眼を順に慣れさせています。が、しかしレベル9(レベル15)は一気にはやくなります。地形が変わる、ということはレベルが上がる、ということは当然スピードが急にはやくなる前兆なのです。

その3　練習する

当然、練習はやりすぎ、ということはありません。(でも、待っている人がいたらもちろん変わりましょう。また、眼も悪くなりますので、そこの所を考えて…。)何回も何回も練習してレベル9(レベル15)のスピードに慣れてください。

また、この他にも「うまい人のプレイをよく見て自分流の入れ方を作る」ということも必要です。

まとめ

ではまとめとして重要なポイントを書いておきます。

○2種類のブロックしか入らないような地形は優先的に入れてしまうこと。

○壁と壁はなるべく、くっつけるようにすること。

○画面の下に注目していても、NEXTブロックは常時気にすること。

○穴の上はできるだけブロックを避けること。

○レベルが低いうちは、次のブロックとの混合ができるので大いに利用すること。

究極の驚異現象

2月28日に確認された「テトリス」の唯一のバグだと言われる究極の大道芸をここに載せます。

発見者はGMC－NIX君です。確認はMR．GOD鈴木です。

まず、何が大道芸か？　なんとブロックが増えてしまうのです。理由は今の時点では分かっていません。

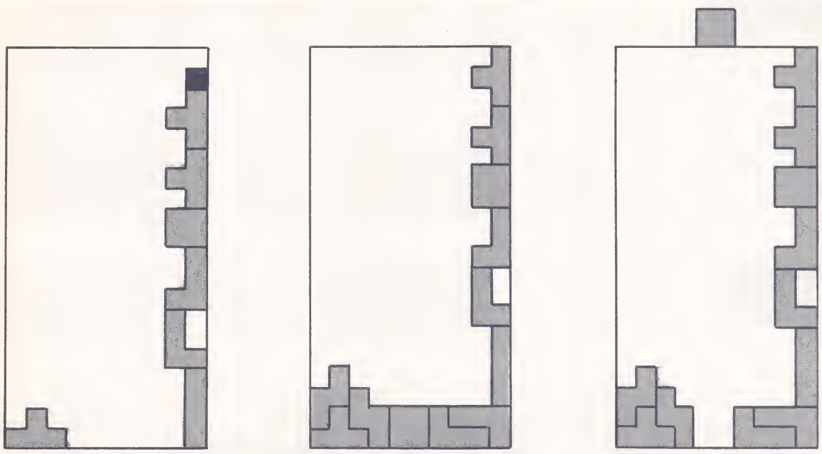
その為、全消しが不可能になります。では、やり方を説明しましょう。

①右端もしくは左端にブロックを積んでいき、ちょうど天井まで着くようにします。

②ブロックがちょうど天井に着いている状態で2ライン(偶数ライン)消す。

③すると謎のブロックが突然現れます。

以上。あなたも試してみますか？



図－A

勝負は2度する!!　次号がホントのゲイングランド攻略

どうしようどうしよう、ちょっと待ったあー、と言ってる間もなく、私の「ゲイングランド21～40面完全攻略法」がボツとなりました。

先月号で予告してあっただけに、かつまた先月号で前半20面図解大攻略ということで華々しく誌面を使わせていただけに(評判も幸いよかったし)、ゲイングランドファンの皆さん、心からゴメンなさいです。

で、ボツの責任は製造・配送が間に合わなかった私が全て悪いのでありまして、その罪ほろぼしということも含めて、うーんこれがゲイングランド、とうならせるような(こんなこと言っちゃっていいのかな) 攻略法をのせます。

つまり、次号では後半20面の攻略に加えて、編集部にも質問の多かった点稼ぎのパターンについても紹介する予定です。ヨロシク。

また読者の皆さんにお願いですが、君だけのパターンや裏技等があったら、どんどん編集部にレポートして下さい。できるだけ取り上げさせていただくつもりです。

それから、次号はホントに期待していいですよ。ゲイングランドの開発者をお呼びして、いろいろ聞き出してしまうつもり。君も知りたいことがあったら、そのことを書いて、私あてにお便りを。

――ボツ犯F－scher



ゲーメスト・バックナンバーをちゃ～んと揃えている店

●東京 神田神保町　**書泉ブックマート**

みなさ～ん(ちょっとマンネリ)知ってますか～。東京は神田、神田は駿河台下の交差点、すずらん通りの入口にある4階建ての書店、書泉ブックマートのことですよ。

ここの地下1階は、たぶん雑誌売場としては日本で1、2を争うじゅーじつした売場をもっているんだよ。特にすごいのはバックナンバーをがっちりと取り揃えていること。読者層をしっかりとつかんでいる趣味・専門誌関係は特に。コンピュータ関係誌ももちろん。ゲーメストはもちもちろん。

ゲーメストバックナンバーをお求めの方はぜひ行ってみよう。

㊟東京都千代田区神田神保町1－1－21
☎(03)294－0011

君はもう知っているか!?

ハードパンチャー コマンド大公開

ファイター別必勝攻略もあるぞ

YOU.A

君はプレイしたことがあるかな？ ハードパンチャー。プロレスやボクシングなどの格闘物のゲームというと、それだけでちょっと敬遠してしまう人がいると思う。逆に、このジャンルが大好きな人は必ずやって、必ずハマったことだろう。

一見しただけで「これは自分には向かないな」とやめてしまった人も、1度はプレイしてみてほしい。きっと面白くて病みつきになるだろう。それがこのハードパンチャーだ。

スピード・パワー・スタミナ ペース配分がポイント

これから始める人のためにもまず、最初のスピード・パワー・スタミナの配分から、シークレットワールドへの鍵となるコマンドまで、順を追って説明していこう。

まずはペース配分。

ゲームスタート後、100%をスピード・パワー・スタミナに配分します。これが自分のキャラクターのタイプを決定するわけです。この3要素はそれぞれ次のような特徴があります。

スピードは、自分の移動速度を高め、またリーチを長くします。意外にスピードは軽視されがちですが、実は3つの中で最も重要な要素でしょう。

スピードが少ないと、パンチの射程に入るまで近づいて、踏み込んで打つという、基本パターンが出来にくくなります。

更に、リーチが伸びるのも重要で、自分のリーチより敵のリーチの方が長ければ、少しずつパンチを出しながら近づいていった時に、敵に先に打ち込まれる確率が高くなります。

とにかく、スピードが足りないと苦戦します。スタート時に最低30%は取っておきましょう。

パワーは、文字通りパンチ力をUPします。スーパーパンチを含めて、パンチ1発当たりの敵に与えるダメージを増加します。後半の強敵に対しては、特にパワーは多く必要ですが、スピードとの兼ね合いもあるのでほどほどにしておきましょう。スタート時に30%位はあった方が楽です。

スタミナは、ダウンして立ち上がった時のPOWER（画面下に表示されている自分のエネルギー。0%でダウンする）をUPします。

また、ダウンした時、レバーをまわしたり、ボタンをたたいたりして立ち上がるわけですが、少ない操作で早く立つようになります。

復活後のPOWERは、立ち上がりが早ければ速いほど（ダウンしている時間が短いほど）多くなるので、一石二鳥ということです。

加えて、次のラウンドに勝負が繰り越された時、回復するエネルギーが多くなります。が、ほとんどの場合、1ラウンドで勝負が決するので、これはあまり関係がないでしょう。スタミナは他の要素と違って、終始10%でも十分闘えます。

以上、スピード・パワー・スタミナと3要素の特徴を挙げてきました。

全面クリアのABC 初期配分とトレーニング

次に、全面をクリアするために、かなり有効な初期配分とトレーニングの選択を、2つ紹介しましょう。

◆タイプ1

初期配分は、スピード→パワー→スタミナの順に、45%→45%→10%。

トレーニングは、

1回目スピード、2回目パワー、3回目スピード。

◆タイプ2

初期配分は同様に、50%→40%→10%。

トレーニングは、

1回目スタミナ、2回目パワー、3回目スタミナ。

タイプ1はスピード、パワーを強化し、攻撃力に重点を置いたキャラクターです。

反面、スタミナは全く無視していますが、スタミナは10%でも1回目のダウンならPOWER30%弱まで回復できます（2回目以降は半々になっていく）。

その上、この要素は20%や30%程度に強化しても、プレイ方針にあまり差が出て来ません。即ち、スタミナは多少強化しても、気持ち程度にしか回復力が上がってくれません。よって、スタミナは全く無視し、その分スピード・スタミナを強化、「倒れる前に倒す」流のキャラクターがタイプ1なのです。

ちなみに、タイプ1だと最終的には80%強→60%強→10%のキャラクターとなります。

タイプ2は、典型的な防御型です。タイプ1の正反対で、持久戦に強いキャラクターとなります。スピードが物足りない気がしますが、その分をスタミナが十分カバーしています。

このスタミナならば、最後に構える宿敵ブラック・スタリオンとも余裕を持って闘えるでしょう。

タイプ2ならば、最終的には50%→60%弱→50%（?）に仕上がります。

なお、ここに上げたタイプ1、2の配分はあくまでも参考に過ぎません。有効な型ではありますが、これで必ずチャンピオンに勝てるという保証はどこにもありません。

上手な人がこのタイプでやっても、運が悪ければ負けることもあるでしょう。完全にパターンにならない所がこのゲームの面白い所でもあるわけですから、いつもは勝つ敵にたまたま負けても運が悪かったと思って諦めましょう。

また、配分以上に実戦の闘い方が難しい（当たり前）ので、そちらをよく研究することです。

始めよう トレーニングの実戦

ここで、トレーニングの実戦について少し触れておきましょう。

トレーニングは2人目、4人目、6人目の敵に勝った後に、合計3回出来ます。スピード・パワー・スタミナのうちから1つ選べます。どの種類の、そしてどの回のトレーニングも共通に50個の対象物が出て来ます。

それを何個HIT（あるい

はジャンプ）できたかによってボーナスが異なります。例えばHIT40ならば16%、45ならば18%といった具合です。より多くHIT出来るように練習を積みましょう。

まず、スピードのトレーニングはレバー8方向で人形を打つわけですが、1回目なら最初の8人は上→右上→右と1周するまでは決まっています。

2回目も最初の8人は決まっていますが、多少ひねくれています。左上→下→右上→左→右下→上→左下→右の順です。最初の8人は必ず打てるようにしましょう。

後半になると、同時に2〜3人出現するようになります。のべ45人打てれば18%UPになります。この辺が目標です。

また、同じトレーニングを3回続けると、3回目はどの種類も鬼のように難しいので避けた方がよいと思います。

次にパワーですが、これも途中までパターンが決まっています。左右からのパンチボールを顔面パンチ、ボディパンチで打ちます。

1回目のパターンは以下の通りです（パンチの種類は省略します）。

1左 2左 3左 4右
5右 6右 7左 8右
9左 10左 11左 12左
13右 14右 15右 16右

後は32個目まで、左と右が4個ずつ交互に飛んで来ます。

2回目のトレーニングは、1回目と左右が正反対です。

最後にスタミナのトレーニングです。タイミングを体で覚えてバーをジャンプして下さい。常に、視点を自分の右下に置くと、飛びやすくなるでしょう。特にパターンはありませんが、慣れればパーフェクトが取れると思います。

ちなみに、パワートレーニングでパーフェクトを取ると10%のボーナスが入り、計30%加算されます。スタミナではボーナスなし20%。スピードは今のところ不明です。

さあ実戦だ 基本を守れ！

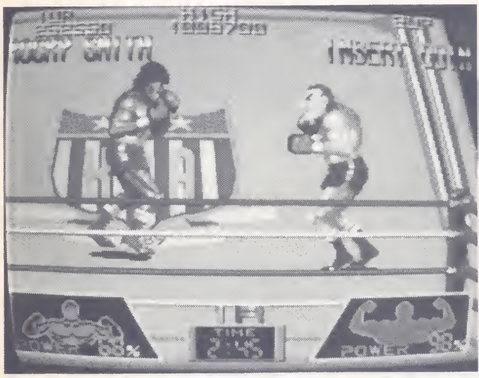
前置きが長くなりましたが、そろそろ実戦編に入りましょう。

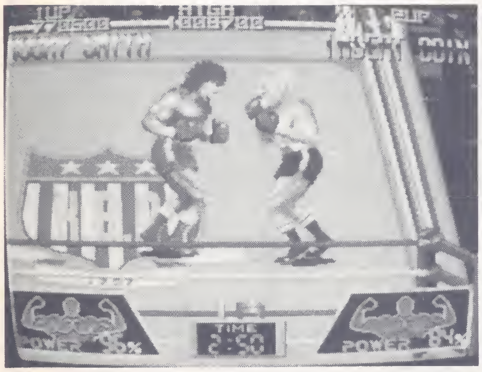
まず、どんな相手と闘う時にも共通の、基本的な心得を挙げていきます。

①間合いを取る

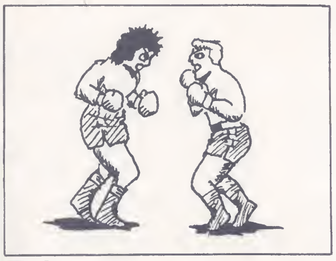
敵とは常に一定の間隔を開けて闘いましょう。

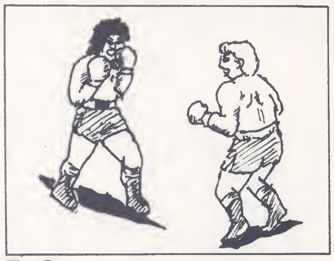
具体的には、自分のストレートパンチが入るか入らないか、という位の間隔です。この間合いをキープして、パンチボタンを連打しながら踏み込んでは打ち、踏み込んでは打ち、を繰り返す。これが基本型です。





もちろん、自分が打つ前に敵に打たれることもありますが、あくまでもこの型を忘れないように。敵のふところに潜り込んでパンチボタンを連打するだけでは、まず全面クリアは出来ないでしょう。とにかく間合いを取る、これは重要です。


図ー①


図ー②

②水平位置で闘う

敵と闘う時は、常に画面中真横で正面を向き合った状態にしましょう。（図ー①）

それ意外の位置関係、例えば自分と敵が縦に並んでいる状態では、間合いが取りにくく、敵にスーパーパンチ（特にアッパーカット）を打たれやすくなります。（図ー②）

敵にまわり込まれそうになったら、敵にあわせて動き水平の位置関係をキープするか、一度逃げてから、また位置を調整して下さい。

③ロープ際に追いつめる

敵をロープ際に追いつめれば、その分ラッシュが入りやすくなります。間合いを取りながら追いつめるようにしましょう。

④スーパーパンチを活用する

スーパーパンチと言っても、実際に狙って高い確率で出せるのは、アッパーカットとコークスクリュー位です。

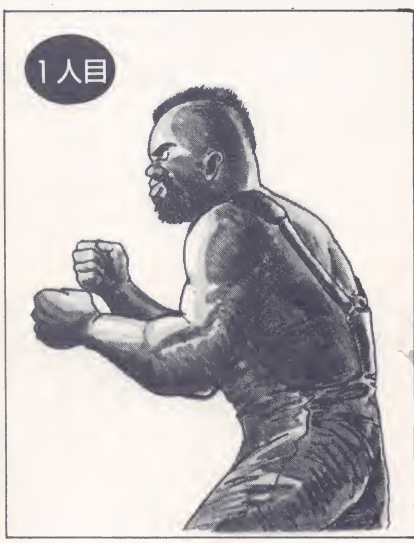
コークスクリューとは顔面へのストレートパンチで、敵の首の骨を折るようなパンチのことです。

アッパーカットは敵のふところに入ってボディパンチ、

コークスクリューはストレートよりやや近い間合いで、レバーを敵と逆の向きに入れて顔面パンチで出すことが出来ます。覚えておくと役に立つでしょう。

特に、コークスクリューは普通の間合いでも出せるので、敵によっては常に狙いながら闘うのも面白いと思います。

弱点をつけ！ ファイター別攻略法



ミスター・モヒカン

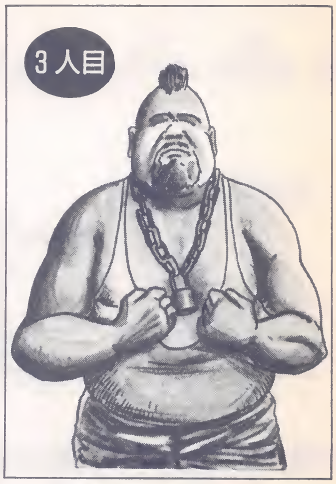
1人目だけあって、特に問題はない。ボタンを連打してさえいればまず負けないだろう。コークスクリューの練習をしてみよう。

1回目のダウン後、回復するPOWERは27%。



レッド・ファルコ

1人目よりもパンチにスキがなく、多少ダメージを与えにくいが、間合いを取って着実に打っていれば問題はない。不用意に近づくとアッパーを喰らう可能性がある。同31%。



マッド・モンゴル

自分をまわりに押し込むように一定の動きをしている。パンチの連打が来ることもあるが、スキが多く、こちらからの連打も入りやすい。ロープ際に追い込んで連打すると、ダウンするまで打ち続けることが出来る。
マッハパンチが得意技なので、真横からより斜めから打ちに行った方が安全。同37％。



アイアン・ドラゴ

数々のスーパーパンチの使い手で、油断は出来ない。特にアッパーには細心の注意が必要。自分のふところに潜り込ませないこと。基本に忠実に、間合いを取って水平位置で闘うのがよい。こちらからはコークスクリューがよく入る。同40％。



マルク・レンツ

1発あたりのパンチ力が非常に強く、はね飛ばされる。普段はあまり手を出して来ないが、怒ると素早いフットワークとそのパンチ力でプレイヤーを圧倒する。こいつには間合いをとらずに、ふところに潜り込んでアッパーやロープ際に追い込んでラッシュをかけるなど、一気にカタをつけた方がよい。
怒った時は相手にせず、正気に戻るまで逃げ回った方が、自分の受けるダメージは少ないだろう。スタミナの無いヤツなので、1回ダウンさせれば何とかなる。同18％。



アベジ・ヒデブ

ガードが非常に固くて、こちらのパンチをなかなか受けつけない。また、近づき過ぎると、ほとんど必ずアッパーを打たれてしまう。
コイツに対しては、とにかく基本、間合いを取ること。ガードしながら近寄ってきたら、後ろに下がりながら上下に打ち分けてやればパンチが入りやすい。アッパーさえ打たせなければ何とかなる。同45％。



マービン・コブラ

典型的なハードパンチャー。パンチ力は最強、スーパーパンチも得意とする。が、スタミナが無いので1回倒すまでがヤマ。どちらかがダウンした直後は必ずロープ際まで下がるので、この時にコークスクリューやラッシュをかけよう。同16％。



ブラック・スタリオン

全てにおいてバランスの取れたファイター。リーチが長く、パンチにムラがないので、なかなか打ち込めない。唯一スーパーパンチを一切使ってこないのが救いだが、スタミナはハンパでない。間合いを取って、水平位置で闘おう。
ロープ際に追い込んでラッシュが決まれば、こちらにも勝算はある。自分がスタミナを強化してきたか、チェックが入る最後の関所だ。同75％。

公開するぞコマンド「秘密の世界」へ

さて、実はこのゲームにはコマンドがあるのです。コマンドと言ってもバブルボブルのようなものではありません。「秘密の世界」へ導いてくれるコマンドです。
やり方は全面クリアした時に、わずかな時間だけしか表示されません。1回だけでは全部を読み取ることは困難でしょう。
そこで、今回はこのコマンドを、ゲームに表示されるそのままの形で公開したいと思います。
コマンドは2種類。
1つめのコマンドは第2のゲームへの鍵で、普通のゲームをクリアすることにより、表示されます。
2つめのコマンドは第3のゲームへの鍵で、第2のゲームをクリアすることにより、表示されます。
コマンドによりプレイできるものを含めて合計3つのゲームは内容、難易度共に、多少、あるいは全く違ったものになっています。是非一度試してみて下さい。謎を解くのは貴方。

1つめのコマンド
YOU FIND A SECRET WORLD!!
COMMAND LRURDRLL〈BLUE SCR〉

2つめのコマンド
YOU FIND A POWERFUL WORLD!!
COMMAND RULLDURD〈BLUE SCR〉

出張所　○バグのカタマリ　パズルコーナー　不幸のカタマリ　ピンボールコーナー（大阪府・田上和也君）

感動？の最終回だ
ファイト

イメージファイトやってますか!? ゲーメストでもこの秀作ゲームの攻略をずいぶん長いことやってきた。基本的攻略は終ったけれど、今回は最新情報・最新テクニックをどさっとお届けすることとしよう。

テクニック最新情報

先月号までで載せられなかった、新しくわかった最新テクニックを紹介しましょう。

2-2後半の復活パターン

非常に難しい所なので、ちょっと気がひけますが、一応紹介しておきます。

下から来るバースは壊せないので、前に逃げることになります。バースが来るまでは下にいて、バースが弾を撃つと同時くらいに画面の左端を上に出ます。そのまま右上に行き、バースの弾をかわします。（ここが実に難しい。）

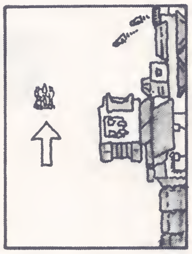


図1：バースが出るまで誘導弾を撃っている。

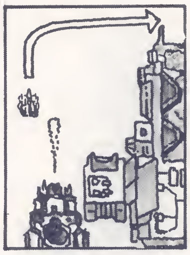


図2：画面の左を上に上がり右上で弾をかわす。

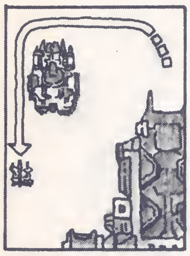


図3：バースの前を通って戻ってポッドを取る。

バースの弾を数発かわしたら、バースが左上に上がって止まっているはずです。そこでバースの上をまわりこんで左下に行き、ポッドを取ります。この時、誘導弾が来たらバックファイヤーで倒してください。

後は、赤ポッド2つでボスを粘って倒すわけです。

2-4の後半の広い通路の部分のパターン

図の場所は、テクターが鬼の様に降ってくるので、実に辛い所です。特に、復活パターンの時はサーチレーザーがないので大変です。

ここは、前々号（3月号・17ページ）では左側を抜けて右へ赤ポッドで撃つパターンを紹介しました。その後、別のかなり確率の高いパターンを発見したので紹介します。

前々号に紹介した様に、まず通路のまん中に自機をおいて、上のたな状になっている所にテクターがたまらないように撃ちます。この状態で、テクターが最後の2機になるまで撃ちます。

右側の最後から2つめのテクターが自機に分けて弾を撃ってきたら自機をすっと上に上げてかわします。そして、

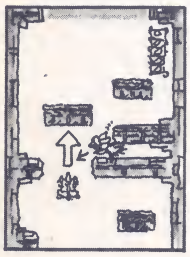


図3'：テクターが弾を撃ってきたら上に上がってかわす。

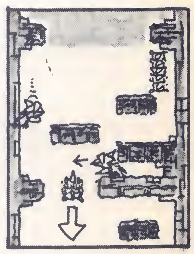


図4：2発目の弾は下に下がってかわす。

そのテクターが弾を再び撃ってきたら今度はさっと下に下げて弾をかわします。(図③④) この時、もう右側のテクターは壊れていますから、そのまま右へ抜けていきます。

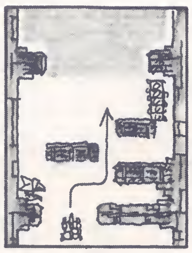


図5：2発弾をかわした頃にはテクターは壊れる。

このパターンは、テクターは画面内で弾を連射できない（つまり1発目の弾が消えるまで2発目を撃たない）性質を利用しています。復活パターンで、ポッドが何色でも同じようにできるのでかなり有効なパターンだと思います。

8面のレーザー砲台の早い倒し方

8面の途中で、2本のレーザーを出してくる障害物があります。この障害物はまん中に弱点がありますが、普通に戦うとなかなか固い。レーザーのまん中に入って、近くで連射してもなかなか壊れません。復活パターンの時はなかなか大変です。

ここでは、レーザーのまん中に入らず、レーザーの中でも右側のレーザーの方に自機を寄せます。すると、左側の

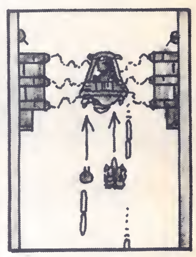


図6：自機が右のレーザーに当たらない程度に右に寄せる。

ポッドの弾と自機の弾の両方が弱点に当たり、障害物が早く倒せます。復活パターンの時には使えるパターンでしょう。

2-7の後半の復活パターン

新たに面白い復活パターンを見つけました。抜けられる確率もかなり高いようです。

まず、ポッドを赤で2つ取ったら画面の左上の隅に自機を押しつけてしまいます。そしてポッドを右へ向けて連射します。（図⑦）

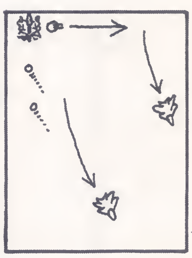


図7：画面の左上で右に向けて撃つ。

そこで少し粘り、画面の左から岩が2つくらい出てきたら、画面の一番前を右上まで横切ります。(図⑧)ザコ編隊の中をつっ切るわけですが、

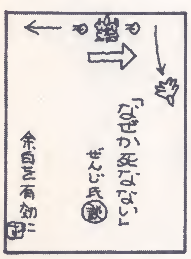


図8：強引に右に動く。ザコには当たらない。

最新テクニックレポート

イメージ

石井ぜんじ

撃っていればなぜかやられません。

右上の隅についたら、少しずつ下に下がっていきます。

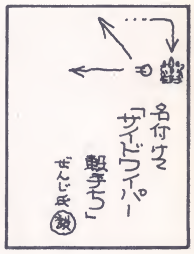


図9：ポッドを振りながら下に降りて行く。

この時、ポッドを振りながらできるだけ弾を左にとばすようにします。また、右上で弾の角度を真横と右ナナメ下45度の間の角度に合わせれば、右上で止まっていることもできます。

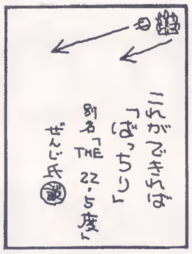


図10：右上でポッドの角度を合わせればいい。

発見したぞどうなる?どうなる!?

さて、今度は長いことイメージファイトで遊んでいて2〜3気づいた事を紹介してみることにします。

ボスでずっと粘っているとどうなるか

1面のボスは後に下がっていきます。

2面のボスも後に下がって消えます。ただし逃がすのは難しい。よけまくらないといけません。

3面のボスは、下に落ちてきます。もし下で粘っていたらほとんどつぶされてしまうでしょう。ただ、ボスの本体の方が砲台より落下速度が速いのですき間ができ、そこを抜けることはできます。

4面のボスも上に戻っていきます。ちなみに、このボスのミサイルはサーチミサイルやドリルミサイルなら壊すことができます。

5面のボスはそのまま消えます。時間がたつと、まん中の下から3つめのボールが出現し、ボスの動きが速くなります。

6面のボスはスクロールが下に下がっていき、上部のパイプが迫ってきて押しつぶされます。

7面のボスは時間がたつと下部のレーザーを撃つ所の動きが速くなります。それでも粘っていると、下部が再び上部と合体し、戻っていきます。

最終面のボスはスクロールが下がっていき、6面のボスと同じようにつぶされます。ボスにダメージを与えないとずっとほとんど弾を撃ってきません。

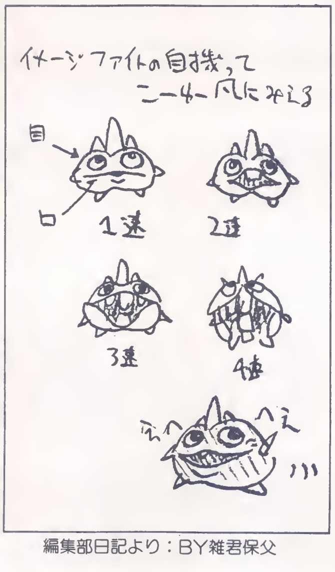


ポッドについての驚異現象

R-TYPEのフォースにしろ、イメージファイトのポッドにしろ、自由自在に動いて、よくバグが出ないなと思っていたのですが、イメージファイトにはありました！

6面のボスの手前のパイプ地帯や最終面の前半で地形が横にはり出している所がありますね。こういう所で思いっ切り前に出てポッドシュートを撃つと、ポッドがどこかへ行ってしまい、下から出てくることがあります。上へ行ったポッドがどこをたどって下から出てきたんでしょうか。

また、このようにポッドをとばしていると、突然ポッドが画面の一番上から下へと流れて行ってしまい、下に消えては再び上から出てくるという無限落ちを繰り返すことがあります。この時、このポッドには当たり判定がなく、自機の攻撃力はポッド1個分落ちてしまいます。



編集部日記より：BY雑君保父

ボスでかせげハイスコアのすべて

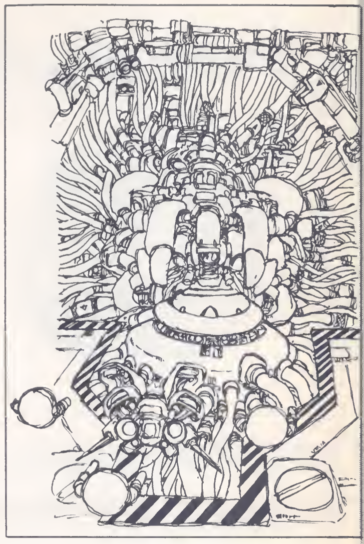
イメージファイトに限らず、最近のアイレムのゲームには残機ボーナスがありません。終わるゲームがほとんどなのに、残機ボーナスがないわけですから、ハイスコアプレイヤーは必然的に残機をつぶして稼ぐことになります。

決して、残機をつぶして稼いでハイスコアを出すのが偉いと言うつもりはありません。とりあえず、ハイスコアの狙い方も載せておくことにします。

ボスを倒せ！サイレンがポイント

どこで残機をつぶすかが一番ハイスコアに大きくかかわってきます。1機犠牲にした時に一番高い点が取れる所が稼ぎ場所に適しているわけです。

このゲームはボスの点数が高いので、ボスと自爆することを考えます。すると、最終面のボスが5万点なので、ここで稼ぐのが有力になります。



しかし、普通にやるとボスを倒したと同時に死ぬのが難しい。そこで、ボスがやられるギリギリまでダメージを与えておき、体当たりして自爆するのです。自機が死んでも、自機の当たり判定とポッドがダメージを与えつづけるのでこのようなことが可能になります。

最終面のボスで稼ぐ場合はバリアでボスにダメージを与えておくようにします。バリアを張ってボスにぶつけ、ボスがやられる寸前までダメージを与えます。どの程度ダメージを与えたら良いかはサイレンの音で判断します。バリアを当ててからサイレンが23回鳴ったらボスは爆発するので、22回鳴ったら離れてぶつかりに行って下さい。

ぶつかる時に、ボスに3速以上でぶつかるのが良いと思います。ボスによけいにめりこむことができるからです。ボスが時間切れで近づいて来た時にぶつかりにいけば、さらに確実でしょう。

さて、最終面で稼ぐと62、000点くらいなのですが、1周めの7面で稼ぐと、実は1機あたり65、000点くらい稼ぐことができます。

7面の場合は、ボスは3万点なのですが、ボスに行く前にザコの編隊やバースで点が稼げるため、最終面より高くなるわけです。

ボスとの自爆の方法はやはり体当たりです。先月号に載せた4速でボスの真横から狙う方法で、ボスに少しずつダメージを与えています。そして、ボスが最高に赤くなったら4速で弱点の部分につっこみます。

4速でつっこまないと自機があまりめりこまないので成功率は下がります。

さて、すると1周めの7面で全部稼ぐといいようですが、実はそうもいきません。このゲームは50万点で増えた後、80万点で4機増えますが、1周目の7面の時点で残機を全てつぶしても80万点までいきません。8面まで進んで初めて80万点を超えますから、1周目の8面（最終面）で残りをつぶし、2周めをノーミスで進めばかなりのハイスコアになります。

究極の点かせは…

理論的には、もっと高いスコアを出すことも可能です。1周目ではなく、2周目の7面で残機を全部つぶせば良いのです。残機1機につき、75、000点入り、1機あたり1万点も高いのです。

ただ、2周目の7面といえばイメージファイト全体の中でも最も難しい所です。特に、ポッドの色の変わり方にも左右されるので、全部成功させるのは非常に大変でしょう。

また、これに＋αの点数を加えるには、1周目でぎりぎりできる限りの点数でペナルティエリアに行き、ひたすら敵を倒す方法があります。こうするとペナルティエリアに行かなかった時より1万数千点高くなります。

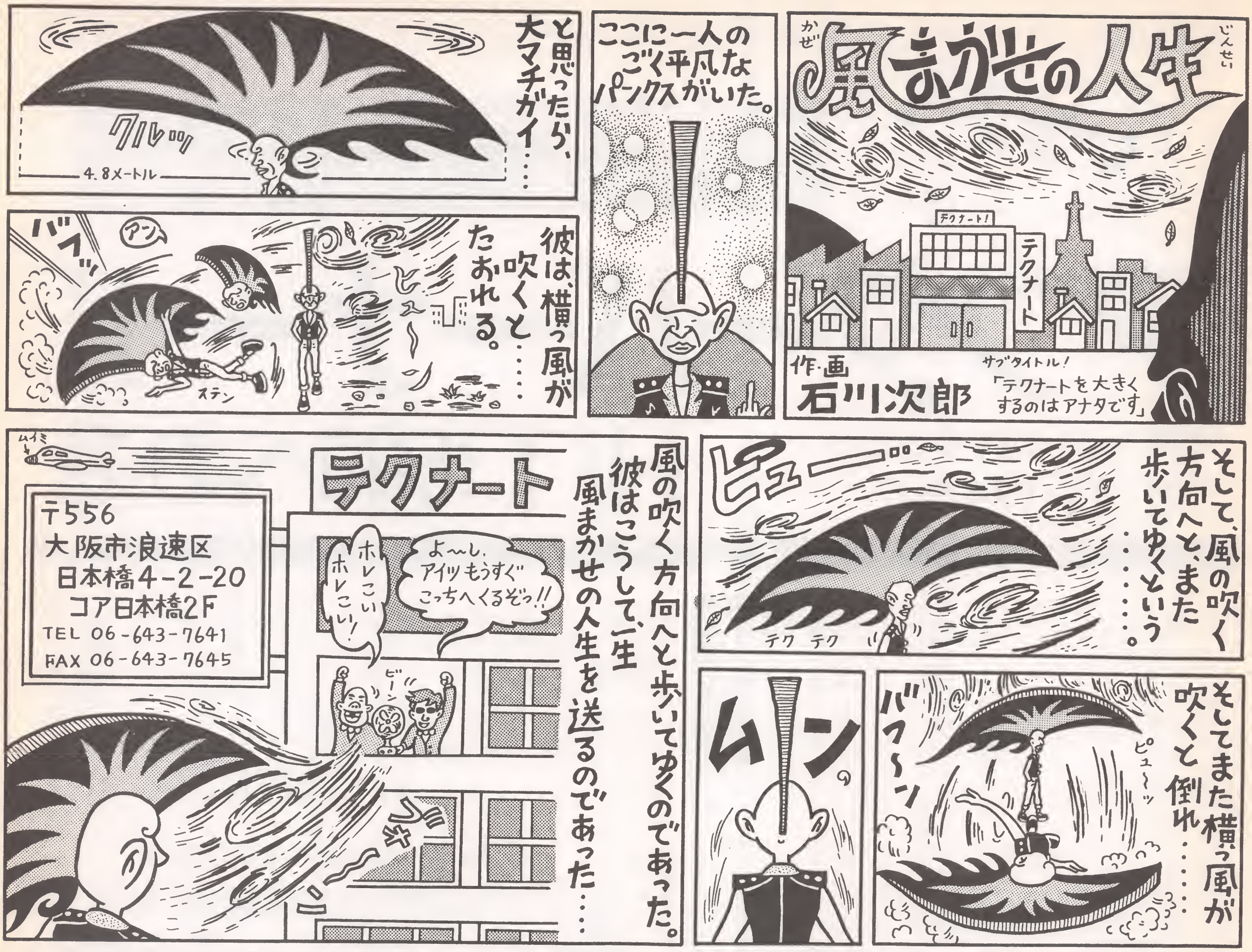
1周目のペナルティエリアはパターンを作っていけば、ノーミスでクリアすることも可能です。しかし、2周めのペナルティエリアはまだクリアした人はいないようです。

あっていいいろいろな「うまさ」

イメージファイトのハイスコアについて、個人的にはそれほど不毛な稼ぎとは思っていません。ただ、このゲームは全2面クリアできるかできないかが一番大きなポイントであって、全2周クリアしたらもう十分だと思います。

もし、全2周クリアした後でさらに「うまさ」を求めるなら、全2周クリアの回数や確率を上げるのが本来の姿の様な気がします。2−7で残った残機をつぶすならともかく、1周めで残機を全部つぶして、残り1機でプレッシャーと戦いつつ2周目を進むのはあまり好きではないです。イメージファイトに限らず、人それぞれいろいろな遊び方、いろいろな「うまさ」があっていいと思います。

今回でイメージファイトの攻略は終わりです。いつの日か、ビデオでも発売されることがあったらその時はヨロシク!!



ゲームに金縛り!!

ゲームセンターで使っているゲームが、あなたの部屋でプレイできます!!





テクナート

〒556 大阪市浪速区日本橋4-2-20 コア日本橋2F
TEL.06-643-7641
くわしい資料ご希望の方は、60円切手2枚同封のうえ、テクナートGMまで!!



通信販売ご希望の方は、安心な代金引き換えシステムもあります!!

コントロールBOX
KIC-045DX(ニュータイプ)

Aタイプ：家庭用テレビのビデオ入力端子かアンテナに接続するだけでプレイできます。¥34,000
Bタイプ：RGB21ピン出力でパソコン用テレビなどに使えます。¥28,000
Cタイプ：A＋Bの機能で¥37,000
自作キットはそれぞれ¥5,000引きです。

18インチ高画質モニター

RGBモニター搭載。タテ画面・ヨコ画面兼用15KHz／24KHz切り替え可能。高画質対応。パソコン対応。¥78,000

中古基板

¥5,000から各種新製品もあります!! アフターサービスも万全です!!

中古基板価格例：ガントレット¥55,000 バットランズ¥120,000(レーザーディスク付) ペーパーボーイ¥70,000 サイドアームズ¥20,000 妖怪道中記¥80,000 スーパーリアル麻雀PII¥25,000 中華大仙¥40,000 グラディウスII¥80,000 ぶたさん¥18,000 セクションZ¥10,000 アーガス¥10,000

営業時間はAM10:00〜PM8:00 日・祭日もやってます!!

いまさら アフターバーナーII HIT1500への道

いやー連載開始後「コマンドを教えて」というTELが多いこと多いこと！　とってもうれしいです!!

指範：VIRGO & SOH
門弟：ずる（構成担当）

「アフターバーナーII」を極めるために！

先月号は、私（ずる）のミスで休載してしまった。どうもすいませんでした。

さて今回の講義ですが、最後の基礎講座「攻撃」をお送りします。HIT1500を狙うために重要なカギを握るポイントですからね。今現在どうしてもHIT数が100以上いかない人でも、3回分の基礎講座を読んで理解すれば1200以上にのびるはずです。

ではその前に、ミサイル100発補給のコマンドがわからない人へお教えしますので、表をご覧下さい。

では講義のはじまりです。

前回は初心者向けに「よけ」について説明しましたが、いかがだったでしょうか？　今回は攻撃中心に説明していきます。

攻撃の主軸ホーミングミサイル

攻撃の主軸となるミサイルですが、ただやみくもにロックして撃つだけではあまり意味がありません。まずは注意点を述べておきます。

☆先制攻撃にもってこい

正確かつスピーディーな攻撃ができるため、先制攻撃にはもってこいです。とにかく敵より先に攻撃して、敵の攻撃を減らせば余裕をもって攻撃できます。

そのためには、やはり敵の出現位置、順序、攻撃の特徴などをしっかり覚えることが必要。出たとこ勝負では、どうしても撃ち忘れがでてしまい「よけ」という作業をしてしまいます。

☆多量ロックオンはダメ!!

さて、敵の出現量の少ない時は先制攻撃が有効ですが、多数の敵が一度に出現した場合はどうでしょう。

実はここで問題が起きるのです。ロックは何機でもできますが、自機が一度に撃てるミサイルの数は5～3発なのです。また、必ずしもロックした順にミサイルがその敵へ飛んでいくわけではありません。多数の敵をロックして落とそうとしても、必ず何機か残ってしまいますし、どの敵が残るかはとても予想しにくいのです。

従って、このように多数の敵を相手にする時は、2、3度に分けて攻撃するのです。そうそう、敵が攻撃してきていることを頭に入れといて下さいね。

以上の2点がミサイル攻撃の基本と注意点です。状況に応じて使い分けないとHIT数のロスになるので、しっかりマスターしましょう。

アフターバーナーIIコマンド表

	スタート	バルカン	レバー	スロットル	センサー	備考
スタート	○	○				
3面	○			Hi		ミサイル100発／
5面	○	○				ミサイル100発／
9面	○	○	右下	Hi		ミサイル100発／
11面		○	左	HiorLow		5,000万点＋ミサイル100発
13面	○	○				
16面	○	○	右下	Hi		
19面	○	○	上	Hi	○	25,000万点／
21面	○	○	上	Low	○	
着艦	○	○				？
デモ	○	○	上	Hi		DUKE

※センサーはダブルクレイドルタイプのみ可能です。
★ネーミング…KEY, T.K, SEXを入れると、何かが起こる…。
9面のデモ…このときコインを投入すると、ラッキーパターン！

使いこなせバルカン砲

はっきり言って使いにくい武器です。理由は射程が短いこと、射ち休みがあること、目標に狙いを定めるのが困難なこと…。まぁ欠点だらけの武器なわけです。しかし、この欠点を克服してしまわない限りHIT数は伸びませんよ。

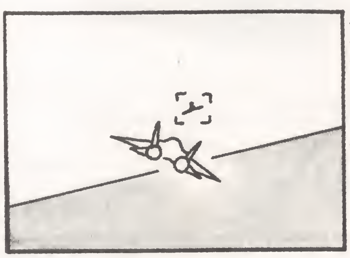
☆バルカンのテクだ！

主に目標が接近してこないと使えないわけですから、必ずといってよいくらい敵の攻撃をやり過ごしてから自機の攻撃に移らなければなりません。行動はあくまでスピーディーにです。

狙い方ですが、目標そのものを狙うのでなく、敵のベクトル（飛んでいく方向）などを考えて、ちょっと前方を狙うのがコツ。真正面の敵をおとす分には問題ないのですが、左右など多少自機より横にいる敵はとっても狙いにくい。これらの敵に対しての上手いおとし方は、後の照準の章で詳しく説明するとしましょう。

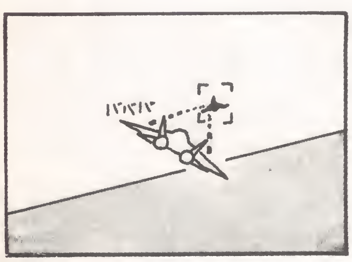
ところで、後半の面へいくと、かなり自機に近い位置から攻撃してくる敵が増えてくると思います。（14面はまさにそれらのオンパレード。）

これらを嫌って、攻撃してくる前にミサイルで…なぁんて弱気なことを言ってる人がいますが、こいつらは簡単にバルカンでおとせるのです。



図①

バルカンでのおとし方　その1。ロックさせても我慢！



図②

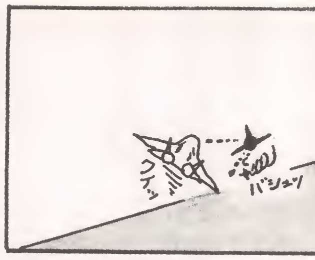
バルカンを撃ち続けて…。

そもそも近距離から撃ってくる敵のミサイルは誘導性がほとんど無いため、わずかに自機を動かしてやるだけでよけられるのです。(特に、縦の動きは効果絶大。)

これを利用して次のようにするとよいわけです。

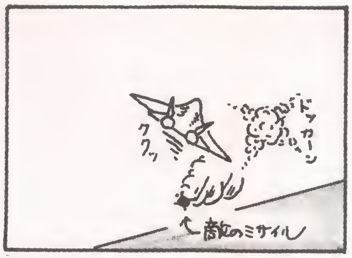
(ア)照準で目標を狙う。

(イ)バルカンは撃ちっぱなしで狙い続け、敵が撃ってきたら上か下へ逃げる。



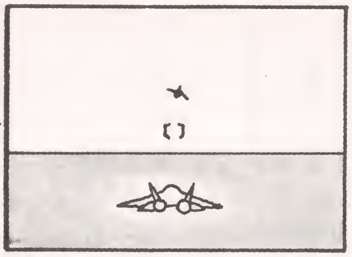
図③

敵が攻撃したら上へ逃げる!!



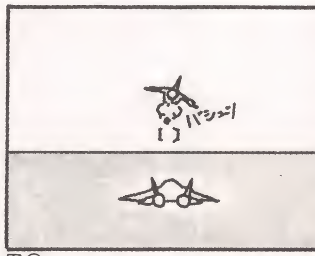
図④

ヘヘーン!



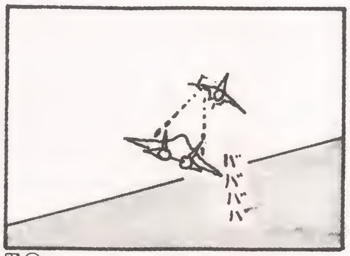
図⑤

バルカンでのおとし方。その2。
下で待って…



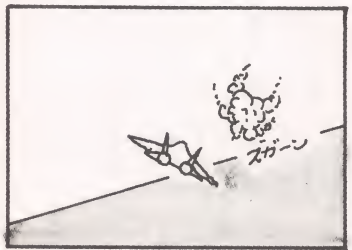
図⑥

撃ってきたら…。



図⑦

すかさず正面へ!



図⑧

ひでぶ…。

どうですか? 簡単でしょう。また、逆に考えるとこういうやり方もできます。

(ウ)下方で待機。

(エ)敵が撃ってきたら、すかさず正面へ。

(オ)バルカンを撃つ。

というようなやり方です。中盤からはこのテクがかなり必要となってきます。

さて、主に攻撃の基礎的なことを書きましたが、いかがなもんでしょう。パターンとはこれらのテクの組み合わせ、応用によって成り立っているわけです(ある程度は…)。さらにこれらのテクを生かすために、標準について説明しておきましょう。

覚えておこう 照準のテク

操縦桿は自機を動かすものであり、かつ照準を動かすものでもあります。

自機が攻撃するためには、それといっしょに自機そのものも移動させなければなりません。つまり、敵の攻撃をよけることを主体に動きながらも、自機が攻撃できる体制にする(究極なかせぎを考えてる人はこの逆)という動きが必要になってきます。

つまり、1つの攻撃をよけると目の前に敵がいて、バルカンでおとせるようになっているとか、ロックしている、みたいな状態にもっていくわけです。このような、避けと攻撃の一体となった動きを作ることによって、さらによいパターンを作ることができるわけです。

とにかく難しく考えずに、「あれ、撃てそうだ」と思ったら、その敵をためしに撃ってみる。こういった、だめでもともとの努力の積み重ねがハイスコア(どんなゲームでも)を狙うのに必要ではないでしょうか。

☆試そう照準飛ばし

さて、話がそれてしまいましたが、ここでみなさんに、試してもらいたいことがあります。

操縦桿を前に倒して、そこから一気に右下又は左下へ入れてみてください(もち敵がいない時に)。

自機は下方から斜め上へ動いたと思いますが、さて照準はどうなったでしょうか。おそらく画面外へ飛んでいき、再び自機の鼻先に戻ってくるはずです。これを「照準飛ばし」と呼んでいます。

これを使って、画面の端など、照準の届きにくい所にいる敵をおとすのに使えます。ミサイル、バルカンは結構難しいですが、究極にかせぐ人はマスターすること。

このテクで、自分の思った所へ照準を飛ばせるようになれば(下方など無理なとこもありますが)ABIIを半分極めたのと同じです。

それくらいの重要テクですから、しっかりマスターして下さい。とにかく、操縦桿に入れる力の加減がカギです。

「照準飛ばし」より簡単かつ正確にできる技があります。「横ずらし」というのがそれ。要するに、操縦桿を左右どっちかに入れっぱなしにして、端にいる敵を正面へ持ってきて攻撃しやすくする、というもの。

簡単なのはよいのですが、時間がかかるのが欠点。だから、敵の攻撃が激しい時や、敵の速度が速くて、すぐすれ違ってしまうような時は使えません。

どちらのやり方がよいかは、その時その場合によって使い分けて下さい。

これも知っておこう

☆誘爆…狙いすませて撃て!

よく編隊の1機をおとしただけで、その編隊全部の敵がおちる、というやつです。全面を通して結構でてきますが、どれも、どの敵をどのくらいのタイミングでおとせば誘爆するかが決まっています。

そこで、その誘爆する敵の場所の簡単な覚え方を説明しましょう。

主に、編隊の一番上にいる敵。上にさらに何機もいる時は、その中で一番左にいる敵にミサイルを当てればよい。

わかりやすく図で説明すると、図1の①、図2の④がそれです。(かえって複雑になっちまったかな?)それほど多くでてくるわけでもないのですが、まあ、簡単な覚え方として頭に入れておいて下さい。

☆後方敵機…カモだカモだ!

わけもなく後方からわくように出てきて、自機を追い越して、攻撃もせず前方へ消えてしまう、いわばカモ(爆弾を落としていくのもいるが全く意味無し)。

せっかくのカモなのだから、逃がさないように。

注意点は、こいつらは自機のスピードよりやや速いスピードで追い越していくのですが、こいつらが出てくる直前でスピードを変えると(特にスローからファースト)、出現しないことがあります。また、アフターバーナーを吹かしてる時は全く出てきません。

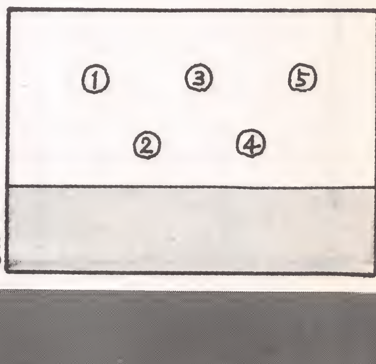
とにかく全体をスローでいかなければかせげないわけですから、あんまり問題がないと思います。

☆ロック消え

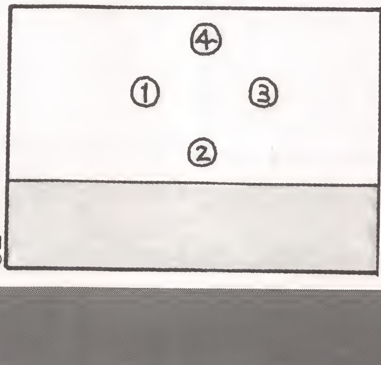
ロックしてミサイルを撃ったはずなのに、ミサイルが変な方向へ飛んでいってしまう…そんな経験はありませんか? これを「ロック消え」って呼んでいます。

どのような時に起こるかというと、ロックした敵がミサイル以外(バルカンや誘爆)で落とした後、すぐ別な敵をロックしてミサイルを撃つと、大体そうなります。

対処の仕方としては、まずミサイルが変な方向へ飛んでいったのを見たらすぐに、も



図⑨



図⑩

う1発ミサイルを撃つ。又、「ロック消え」する、と判っている時は、ロックしてもミサイルを撃たず、ロックが消える寸前でミサイルを撃つ。又はロックし直すのがBEST。

前者の方はタイミングを覚えるのが大変ですが、後者よりはスピーディーにできると思います。

☆H-Tの内訳

H-T数は、ミサイルでおとした敵の数を倍にしたものと、バルカンでおとした敵の数を足したもので表わされます。要するに、H-T数の大半はミサイルでおとした数で絞められているわけです。

全面で補給されるミサイルの数は650発です。全部使えば、H-T1300は出るわけです。さらに後方敵機、誘爆などを考えれば、1450くらいでる(と思う)。あとはバルカンテクをいかに使うかでしょう。

また、前半の面は100発補給があるので、とにかくミサイル中心のパターンを組み立てること。後半の面はバルカンに比重を置いて、補給時にミサイルが50発以下になるようにうまく調節する。最終面が終わると同時にミサイルが無くなればベスト。このバランス加減が結構重要。1発々々のミサイルを大切にしよう。

指範より愛をこめて

このゲームを難しくしているもの、それは3次元という空間でしょう。テーブルゲームには無い「奥行き」というものが、このゲームの難しさの中心といっても過言ではないでしょう。当然のことながら、こういったものがあるために、説明するのも困難になるわけです。

そして、もう1つにはタイミング、力の加減などに感覚的な事、これもこのゲームを難しくしている要因です。そもそもこれらの事は体感ゲームの独特の持ち味であり、同時にゲームにおもしろ味をもたせる為に必要不可欠な要素なのです。

このゲームを攻略することになった時に、一番問題になったのは、これらの点をいかにわかりやすく説明していくか、ということでした。

今までしてきた説明を読んで、すでに頭がトコロテンになってしまった人も少なからずいるでしょう。しかし、これらの説明はほんの序章にしかすぎません。まだまだ、ややこしい事が山のようにあるのです。

本当にABIIを上手くなろうと思っている人は、とにかく「慣れ」によって、これらのことを理解していって下さい。そうすればABIIの本当の面白さがきっとわかるはずです。

次号はステージ別の攻略が始まります。気をひきしめて、皆さん、共にがんばりましょう。皆さんの精進を期待します!!

つけたしだよん

☆キャラクターオーバー

このゲームはゲームの進行が遅くなるのを防ぐ為に、ある一定のキャラクターが画面上に出現すると、それ以上出現しないようになっています。ミサイル、敵キャラなどがそうです。

従って、敵のミサイルが多数出現している時は自機のミサイルが非常にでにくくなります。又、敵キャラは画面上に11機しか出現できません。

敵を残しすぎると、パターンが狂ってしまうことがあります。やるたびにパターンが違うという人は、このことを十分気を付けてプレイして下さい。

☆補給シーン

補給シーン直前で撃ったミサイル、バルカンは、画面上から消えたように見えますが、実はその場所に静止しているだけで、当たり判定も残っているのです。だから、その場所へ敵機がくると、ちゃんと当たってくれます。補給シーン(空中給油)の直前で出現した敵でも、うまくバルカンで弾幕をはっておくと当たってくれることがあります。

あと、補給シーンの直前でスピードを上げると、次の面に入った時、減速に多少時間がかかります。下手をすると敵があっという間に通り過ぎてしまったりするので、注意しましょう。

(今回の担当　SOH)

次回からステージ攻略

今回の講座はどうでしたか。基礎知識を知ってるのと知ってないのとでは、かなりプレイが変わってくることがおわかりになったと思います。ミサイルを全部使うだけでもH-T数が1300いくわけですから、バルカンも並用すれば予備知識だけで1350も可能だと思います。(現に私がそうです。)

3回にわたる基礎編でしたが、次回から本格的にステージ攻略へ。ビシバシやりますのでヨロシク!!

(まとめ役　ずる)

御家庭のテレビで本物のテレビゲームが楽しめます。

New

待望のコントロールBOX
KIC-045DX

ついに実現！こだわる方へ！
ステレオサウンドで迫力ある音楽
（ステレオヘッドホン端子付）

●1P・2P同時プレイもOK！●ジョイスティック2つのゲームもOK！中間ハーネス使用により、ほとんどのゲームに対応します。特殊コンパネ、麻雀等もOK!!●パーツは全て業務用のものを使用（全て新品です）、丈夫で長持ちします。

本物ゲームがステレオになった！
AV感覚満点

■価格（KIC-045DX 完成品）

Ⓐ.ビデオ端子・VHF対応¥34,000
Ⓑ.RGB21ピン対応……… ¥28,000
Ⓒ.Ⓐ,Ⓑ両方対応………… ¥37,000
★いずれもTV接続ケーブル付

★このコントロールBOXは、ゲームマシンと同じ部品を使ってコンパクトにまとめてあります。フルカラーコンバータを使って、ゲームP.C.B.のRGB信号を家庭のTVに映るように信号変換します。（VHF1～2チャンネル）
★寸法：W450×D200×H100（m/m）

実用新案申請済

★ただ今発売記念セール中！



付属品

●フルカラービデオコンバータ〔KIC-0090〕※Ⓑには付きません。●2スピーカー（ステレオ用）ヘッドホン端子（3.5φ）●8方向ジョイスティック×2 ●トリガーボタン／30φ6個、24φ3個付き ●スイッチング電源／5V7A、+12V1A、-5V1A●ヒューズ、コード、コネクター等一式付き。

New

高性能になって新登場！
コントロールBOX KIC-045DX

★ステレオ、2スピーカーで迫力あるサウンド
★高画質になって画面もスッキリ（ビデオ対応）

近日発売予定
●ファミコン・PCエンジン・他パソコンのコントローラーとして使用できます。
●チェックボード（機能検査器）

いつでも新型と同じ機能にバージョンアップできます。旧タイプをお持ちの方も安心です。実費にて新タイプに改造致します。
▶詳細はハガキにて当社サービス部まで改造案内書を御請求下さい。

New

ゲームマシンの仕組みが楽しみながらよくわかる
KIC-045 組立てフルキット
★ハードに強くなろう！組立フルキットにチャレンジ!!〈図解入り、マニュアル付〉



★ケースは穴空け加工済、各パーツをセットして、マニュアルを見ながらハンダ付、ボルト締めをするキットです。フルカラーコンバータ〔KIC-0090〕は完成検査済です。（Ⓑタイプには付属していません）
★制作時間は約2時間、使用工具はハンダゴテ、ペンチ、ニッパー、テスター等でトランジスタラジオ等の電子部品キットを製作した経験のある人以上におすすめします。

組立てフルキットは各タイプ（ⒶⒷⒸ）共、完成品価格の5,000円引きです。
御注文の際はタイプ別とフルキットと明示して下さい。

■KIC-045 各タイプの特長（ⒶⒷⒸすべてステレオサウンドが楽しめます）

Ⓐ●ビデオ端子対応
TVのビデオ（映像）入力端子へピンコードを接続します。（ビデオ端子付のTVに対応、画像はVHF対応よりもキレイです。）
●VHF対応（TVの1又は2チャンネル）TVのアンテナ端子へ接続します。国内の家庭用TVに全て対応します。画像はファミコンと同程度です。
●Aタイプはビデオ・VHFのいずれにも対応、フルカラーコンバータ（KIC-0090）内蔵です。

Ⓑ●RGB21ピン対応
21ピン端子付のTV・CRTなら全て使えます。2000文字対応のCRTですので、本物よりも（ゲーセン機のほとんどは1600文字対応のCRTを使用）キレイに映ります。約25%も解像度がアップします。家庭用TVのキャプテン用、文字放送用にも端子がついています。このタイプのTVはアナログ21ピン又、マルチ21ピン付等と呼ばれていますが、国内規格ですので21ピンなら全てOKです。
又、9ピン、15ピン等のアナログ端子付CRTにも使えますが、2000文字対応が選べるもの（マルチシンク、オートスキャン、マルチスキャン等と呼ばれている）に限ります。
※このタイプのコネクタは当社にて製作しますので本体購入時に御指定下さい。
※TTL（デジタル）CRTは8色しか表示されませんので使用しない方が良いでしょう。

Ⓒ●前記ⒶとⒷの両方に対応します。

★自信を持って、おすすめします！『Simple is best！』
あなたの目で見て、実際に確めて、お買い求めになれます。

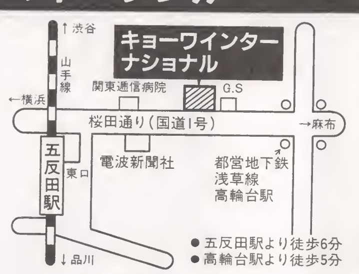
ゲーム基板も豊富に取り揃えてあります。
※詳しい資料・在庫価格表は62円切手×3枚同封のうえ下記までお申し込み下さい。

コントロールBOX用パーツ各種部品格安販売中!!

ショールームオープン!!

コントロールBOX
KIC-045DX
取扱販売店

中部地区 **宇宙堂** ☎052-916-1407
関西地区 **テクナート** ☎06-643-7641



（日・祭日もオープンしています）
ショールーム営業時間 午後1:00～6:00

★商品のご注文は、住所・氏名・電話番号をハッキリ書いて、商品価格と送料の合計額を現金書留又は郵便振替（東京 7-130152）にて、お願いします。送料は、注文合計8,000円以上は無料、それ未満はすべて800円を加算して下さい。

★**代金引換えシステム**も御利用下さい。
代金は商品到着時でOK！詳細は在庫価格表をご覧下さい。

㈱キョーワインターナショナル GM係
〒141 東京都大崎郵便局 私書箱11号
〔東京都品川区東五反田4-7-26塚本ビル1F〕
☎03-448-0832・FAX03-448-8060

企画・技術者募集！ 高給優遇、アルバイト可。詳しくはお問合せ下さい。

ワンポイントレッスン

四川省™ 女子寮編

ゲームが終わってしまう理由は同じ牌をつなぐ方法が難かしいのに加えて、タイムがシビアなこと。いかに早く気づくかどうかにかかっている。気をつけてプレイしようね。

ずるずる

思ってたより難しいぞお！

全部の牌が見えているのでそんなに難かしくはないだろうと思うのが普通。でも現実は違う。

見えていても、同じ牌を制約のある中でラインでつなぎ、裏返しにするのがこんなにも大変だとは思いませんでした。

その大変なところがあるので、かえってプレイを拒否してしまう人もでてきているくらいですからねえ。これはメーカーの方でも考えていなかったことではないでしょうか。

さて、今回はカラーページの方でフォト特集をし、こちらで、先へ進むための攻略ポイントをおさえていきます。

「四川省」のステージ構成

攻略の前に、ステージ構成についてふれておきたい。

コイン投入後、1人3ステージずつ4人の女の子分、12ステージをこなし、副寮長、寮長へ進む。

1人目の1ステージは、全部で40個の牌のもの。後で書くけど、簡単だあといってやってると、確率は低いけど手詰りします。

2ステージ目からは全部で96個の牌のものが始まる。この型のものは3人目の3ステージまで、4人目の1ステージからは144個、つまり麻雀牌全部のステージで、寮長の最後まで続くのである。

今回は、3人目の3ステージ目までの96個もののワンポイントアドバイスを書きます。

このやり方を知っているとけっこう先へ進むことができるようになります。現在、2人目でつまっている人にはかなりのものになると思うので、マスターしましょう。

では攻略開始！

キーポイントの牌を探せ！

何も考えず、とれるものからとっていって「手詰り」になって何も考えず、コンティニューし、また「手詰り」を繰り返していませんか。

このゲームはそれほど簡単ではないのです。とりかたを間違えると終わりなのです。

さて、どうするかというと手詰りにならないようにするために、手詰りになる要因を探すことから始める。

図1を見てもらいたい。どうでしょう。これが残ったらとれますか。とれません。これがキーポイントの牌です。

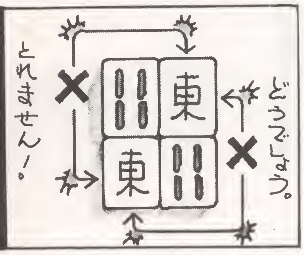


図1．ラインが2回曲らないといけないからダメなわけですから、両方ともとれない。

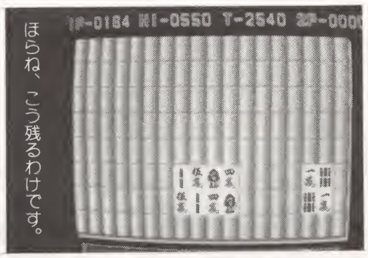
要するに、こうならないように、同じ絵柄のものを別のところとラインをつなげて裏返すことをしなければなりません。

応用例はいくつかありますが、一応4パターンほど例にとって説明しましょう。

パターン1

写真①を見て下さい。キーポイントは見つかりましたか。1つ見つけたから大丈夫だなんて思わないで下さい。もっとあるかもしれないからね。

気づきましたか。そう下の2段が全部そうなっている。さあどうする。よくみると「八萬」のように2枚しかないものがある。とするとどかさないと一生とれないことに気づかないといけない。それを忘れて、上で「發」をとってしまった時点で手詰りなのです。



ほらね、こう残るわけです。

いかにして、後々まで残しておかないといけない牌を見つけだし、キーポイントを崩すかに手詰りをなくすカギがあるわけです。ですから、牌が現われたらすぐとらず、キーポイントを探す作業から始めて下さい。

では次の例です。



写真 ① これはわかりやすい例です。

パターン2



ちょっときてますよ、これは。

これはどうでしょう。これはけっこうきてます。ちなみに、今回とり上げているものはかなり難かしい部類の例なので、でてくるとしたら3人目後半でしょう。でも基本は同じですので、簡単なものをやるよりはためになるでしょう。

このステージは、最初の1手で決まるおそれがあります。どれでしょう。キーポイントが応用の型をしています。気づけば90%解いた事と同じでしょう。

そう索子の六のとり方です。左下に、いやだなあといった集団があります。気分的に、

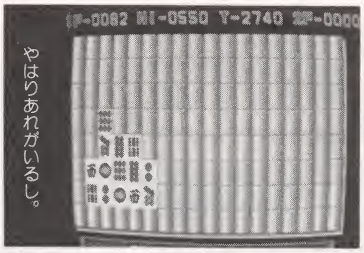


この索子の六をとらないと終わる。

この辺を崩さないといけないと思えるようにしよう。

この例の場合は、慣れないとちょっと見つからない。斜めに連なっているものが3個も集まってて、それを間にしているものが3個、右側にもあるけど、それほど無茶苦茶に裏返しにしなければ大丈夫。

とりあえず左側中心に考えて下さい。索子の六をとり忘れると、こうなるわけです。



やはりあれがいるし。

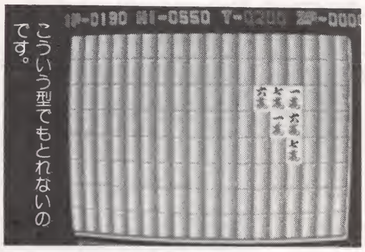
パターン3

さて次の例です。さあ探して下さい。

例を並べている順が難かしい方へ進んでいるので、パターン1のように4つで組み合っているという例がなくなり、6枚以上と牌も増えてきています。

それをいかに早く発見するか、そして間違ってもキーポイントの牌を裏返さないこと。これを絶対実行して下さい。

難かしい方へ行けば、おのずとタイムも増えるので、キーポイントをおさえればなんとかなります。



こういう型でもとれないのです。

さて、どうでしょう。右上に「一萬」「六萬」「七萬」のかたまりを探せましたか。他にもまあ手詰り要素は存在しますが、それは後々に残すパターンを利用し裏返すこと。このステージはここが要！



パターン2の小さいバージョン。でも残し忘れれば手詰りなのです。

パターン4

さて、今回最後のもの。これは96個ステージにおいて最も難かしいレベルの配置です。

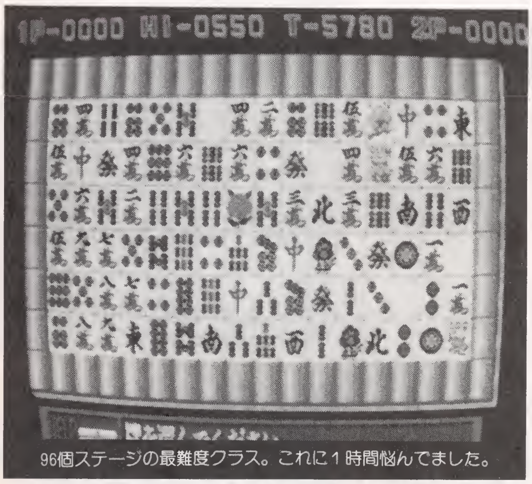
ちなみに、私たち（私ずると、ぜんじ師匠、GOD先生の3人）で考えて1時間もかかった大物です。

どうでしょう、気づきましたか。1つ、いやもう1個かな、あれ？　あれれ？

下の3段を見て下さい。なんとキーポイントになるかたまり8個1セットが4つもある。もうこれぐらいだと残さなきゃいけない牌がくさるほどになってしまう。

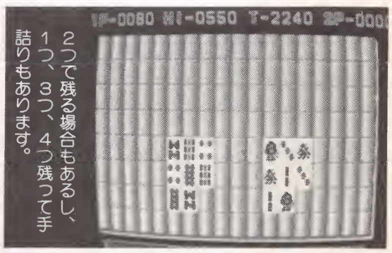
そこで考えてみること。1セットが崩れても残りの3セット崩れない。2枚しか存在しないものがある。そう考えると、残すものが（頭に入る）減ってきて混乱も少々減る。

さて、次にすることは、とにかく上を崩すこと。そして、キーポイントになる牌をとれる状態にすること。その作業を4セット同時にするとぐしゃぐしゃになるので、1セットずつ考えていって下さい。この場合は左側からの方が崩しやすいです。

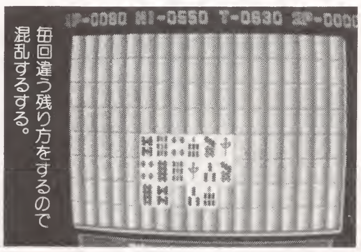


96個ステージの最難度クラス。これに1時間悩んでました。

数は少ないですが、4パターンを全部ある状態と、手詰りになった状態のものという写真を使って、いかにキーポイントに気づくかという点を書いてみました。もう少しスペースがあれば詳しく書けたと思うのですが…。このテクを知っていれば、慣れることで3人目までは進めるようになるでしょう。



2つで残る場合もあるし、1つ、3つ、4つ残って手詰りもあります。



毎回違う残り方をするので混乱するする。

96個ステージのまとめ

牌が現われたらすぐキーポイントになるものを探そう。とりながら考えるより、この方法をとる方が残りタイムが多いので、効率がいいことがわかると思う。

キーポイントが見つかったら、さあ裏返し作業。当然外側からとるわけだが、とれるもので2枚しかなければOK。4枚あって、残りの2枚が後でとれやすくなるだろうと思ったらOK。ちょっと距離があるなあとか、隣あってるとか、危ないという予感がしたらとらないこと。それを続けながら、キーポイントの周辺を崩していくことをする。キーポイントが崩れたら全力投球！　どんどんとってしまえ！　なぜって、つまる要素がないからです。



最後に、知識として覚えておくことを。

まずタイムを見ること。難かしいものだとタイムが多い。(5000近い)それと、難かしい面ではキーポイントのそばにある牌を間違った選び方をすると、それで終わってしまうので気をつけること。こういうものに気づくには、やはり回数をこなすことです。カンを養うことが144個ステージへ行けるカギです。

合い言葉は「危ないと思ったら裏返すな！」です。



出張所

○古市賢一とは僕のおやじです。大人になってもこういう本をよんでいるのは、はずかしいからかわりに僕がかきました。（茨城県・古市賢一さん（代筆））

大魔界村物語《その4》

腐海魔境

完結目前。クライマックスは近い。

勇者の意識が…

2人の子供達は、早朝、老婆の家を出ました。朝日のさわやかな光を子供達は感じていましたが、それも森林の中に入っていくと途切れがちになります。

歩いているうちに、子供達は森の中に奥深く入りこみ、あたりは薄暗くなってきました。霧も出て来たようです。

「急ごう」

男の子はそう言って、どんどん進んで行ってしまいます。しかし霧はますます濃くなり、女の子は不安に駆られました。

いつしか、霧はあたりいちめんに広がり、何も見えなくなってしまいました。男の子はその時、始めて我に帰りました。

「いったいここは、どこなんだろう?」

何かが男の子を先に急がせています。それが何なのか…。そうだ…愛しい人がこの先に。男の子の意識はだんだん、1人の勇者の意識にとって変わられつつありました…。

その時です。突然、霧の中の空間が歪み、彼の意識を奪おうとしました。彼は、思わず腰に差したナイフを握りしめます。すると、頭の高周波の嫌な音が彼の耳を貫きます。

彼は、よろめきながら前に進みました。意識が薄れながらも、前に小さな光を見つけました。彼はその光に飛びこみました。

魔のクリスタル

アーサーは目の前にあった岩に腰かけました。〝ガスト〟を倒して新たな魔界へと進む時、意識を少し持って行かれたようです。まだ頭の中が自分のものでないような感じが残っていました。

アーサーが気を許したと同時に、背後でボコッと土の盛り上がる音がしました。振り返ると、そこには無数の死神がアーサーを狙って近づいて来るではありませんか。

アーサーは紙一重で死神の大鎌をかわし、武器を投げつけました。

アーサーが死神と戦いつつ進んでいくと、やがて岩だった足場が何か白い物に変わっています。それは、何か巨大な生き物であったであろう骨でした。

アーサーは驚いて、周りをよく見渡すと、天井には美しく輝くクリスタルが並んでいます。これまで見たことも聞いたこともない、それは不思議な世界でした。

その時です。キーンという音と共に、光る物がアーサー目がけて飛んできました。それをかわそうとジャンプしたアーサーでしたが、その際に左ひじを天井のクリスタルにかすってしまいました。すると、何と鎧のその部分が溶けてしまいました。クリスタルはかなりの毒性を帯びているようです。

アーサーは落ち着いて体勢を立て直しました。飛んで来た光る物体はクリスタルで、吐いているのは〝デスタワー〟でした。

デスタワーは3年前に戦ったタワーモンスターの様な形をしていますが、体中に悪霊顔を浮かびあがらせています。

アーサーは限りなくクリスタルを吐いてくるデスタワーをナイフで何とか倒し、前へ前へと進んで行きます。

すると、今度は壁から突如、鋭い歯が現われ、長細い身体がニュルニュルと姿を現わしました。

「何なんだこれは!」

アーサーは見たこともない化物に驚きました。その時、アーサーの頭の中にしわがれた声がひびきました。

「そいつは〝ヌプヌプ〟じゃ。奴は目がなく、嗅覚だけに頼って口から臓物を出してくる。臓物を避けて、頭に武器を撃ち込むのじゃ」

アーサーは、心の中にひびく声に従いつつヌプヌプを倒し、臓物を突破しました。

ついに腐海魔境

進むと、ヌプヌプからは逃げ切ったはずなのに、更に強烈な腐臭があたりを包み込んでいました。

思い切って岩場から下に降りると、腐臭と冷気に包みこまれました。まわりをよく見ると、奥の方には大きな樹があり、奇怪な形に根や茎をのさばらせています。アーサーの心の中に、再び声がひびきました。

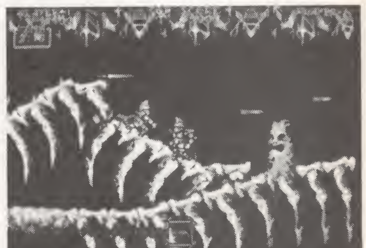
「ここは腐海魔境じゃ。ここは悪魔界の中でも身も心も腐らせ、異形の形に変化した魔物が封印されている所。後に見えるのは〝腐敗樹〟じゃ」

足場は急な斜面となり、しかも腐敗樹から出た青い溶液が付着しています。しっかり足を踏んばらないと、アーサーの身体は下へ下へと滑っていってしまいます。

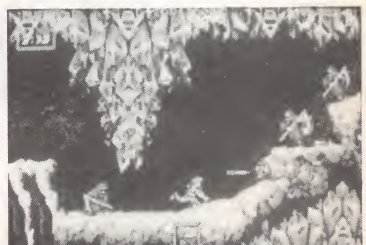
周囲に注意しながらゆっくり下へと滑って行くと、先の方に大きな手の形をしたものが幾つもありました。そして、背後からは、地面の溶ける音



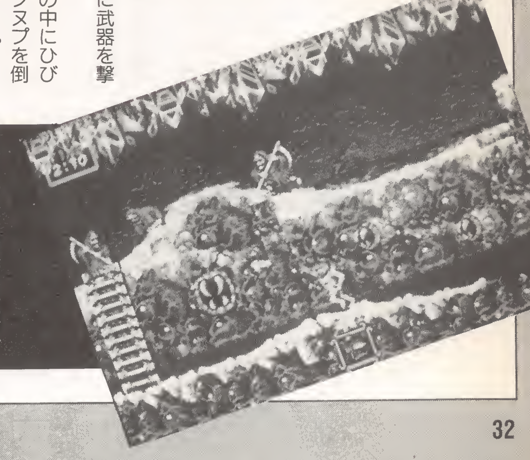
巨大な骨をバックに、死神に爆烈の魔法を使う。死神は一撃だ。



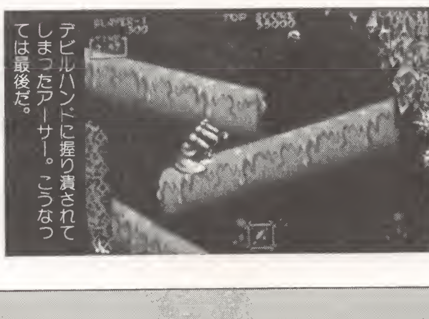
デスタワーに分身の魔法で応戦するアーサー。骨の上に乗って攻撃しよう。



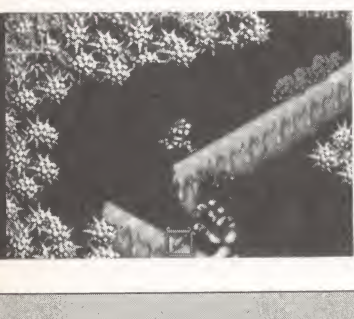
天井から下がっている水晶は毒を帯びている。ヌプヌプも現われた。



ヌプヌプの大量発生地帯だ。ヌプヌプに囲まれてしまった。



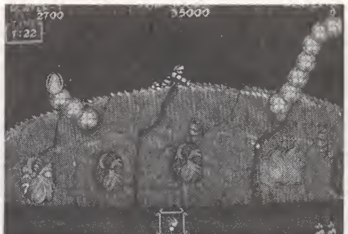
デビルハンドに握り潰されてしまったアーサー。こうなっては最後だ。



下にはデビルハンド、上からはミノスネークがやってくる。



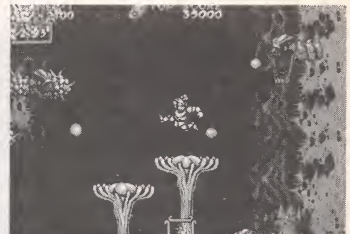
なんとかオームを倒したアーサーに、どこからともなく床があらわれた。



“悪魔虫オーム”は寄生の腸虫と小オームで攻撃してくる。心臓を狙え！



大毒花を避け、花から花へ飛び移る。前方にはオームの甲羅が見えてきた。



大毒花に乗って下に降りて行くアーサーにダストモンスターが弾を吐いてくる。

と共に身体の長い生き物が出現しました。大きな手の魔物は〝デビルハンド〟で身体の長い魔物は〝ミノスネーク〟でした。

アーサーは足場が悪く、攻撃が思う様になりません。その間にもデビルハンドは手招きしながら指を飛ばして攻撃してきます。

デビルハンドが手のひらを大きく開き、今まさにアーサーを握り潰そうとした時、アーサーの武器が命中し、デビルハントは空中に散り消えてしまいました。また、アーサーの胴にからみつこうとしていた〝ミノスネーク〟も振り向きざまにナイフを突き立てました。

何匹かのデビルハンドとミノスネークを倒したアーサーは、ふと気付くと大部下の方に滑り落ちてしまっている事に気がつきました。あたりを見渡すと、あたりは闇に包まれ、かわりに甘い香りが漂ってきます。

いきなり足場がなくなり、アーサーは下に落ちてしまいました。しかし、すぐに別の足場に乗りました。甘い香りはこれから発しているようです。

足元を見ると、それは花のオシベとメシベがからみ合ってできている台でした。そしてアーサーが乗ったと同時に、その台はゆっくり下がり始めたのです。

その時、アーサーの肩を何かが飛んで行きます。まわりを見ると、無数のダストモンスターが壁の穴からこちらをうかがっていました。奴らは、次々と首を伸ばして口から弾を吐いて攻撃してきます。

何匹かのダストモンスターを倒した時、アーサーの乗っている台の幅が急にすぼみ、鋭い歯のついた花びらが出現しました。

アーサーは、間一髪で次の花びらに飛び移りました。ここは〝大毒花〟の根城だったのです。大毒花の上を次々とジャンプして逃げたアーサーは、何物かの甲羅らしき物の上に乗りました。

アーサーが甲羅の上を少し歩くと突然、地響きと共に、大きな唸り声が轟きました。そして、アーサーの足の下からは物凄い鼓動が鳴り始めました。

やがて、地響きは止みましたが、今度は足元が割れて、巨大な長い生き物が現れました。アーサーは攻撃しましたが、その固い装甲の前に全てはじき返されてしまいます。また、下の方からは緑の虫が上へと登っています。

「こいつらは〝悪霊虫オーム〟。空中をうねっているのがオームに寄生している腸虫で、緑の虫は幼虫の子オームなのじゃ。オームは心臓が弱点。全部潰せば倒すことができる。倒さねば、この腐海魔境からは脱出できぬぞ」

アーサーはひたすら虫の攻撃をかわし、下へ向けて武器を投げつけました。心臓は大きく脈うち、攻撃をはね返します。

死闘の末、アーサーは最後の一つになった心臓に渾身の力をこめて、槍を投げつけました。その槍は吸いこまれるように当たり、オームの心臓は飛び散ってしまいました。すると、オームは大爆発と共に姿が消え、アーサーの下にはどこからともなく床が出現しました。

そして、アーサーは大きな扉の前に立ちました。

（ぜんじ）



静華の Welcome VGM! 32
ビデオ ゲーム ミュージック

サイバリオンの作曲者は10歳違いのコンビ!?

GMがどのような考えでどのようにして生み出されるのか？サイバリオンのGSMの作曲者にじっくりと聞いてみました

お客様は――

小倉久佳さん　渡部恭久さん　（タイトー中央研究所）

今月は、先月号に引き続きタイトーのサイバリオンGSMについてのインタビューです。

ハードなスケジュールでレコーディングを終え、かなりお疲れのようだった小倉さんと渡部さんでしたが、いつもながらのやさしく明るいお話しは、レコーディング大成功を物語っているかのようでした。

私は一足先に出来上りのホヤホヤテープを聞かせていただいたのですが、ダライアス、ニンジャウォーリアーズと次々にヒットを飛ばしてきただけあって、今回もスゴイものを感じました。

曲はサイバリオン、同アレンジバージョン、チェイスH・Q、同ズンタタ・サウンズマニア#2です。

さっそく伺ってみましょう。

楽しめるものを…それがすべてです

静華…サイバリオンはどなたの作品ですか？

渡部…骨組みは私が作り、それに小倉さんがたっぷり肉づけしてくれました。私は最近までゲームサウンドも数多く聞いていました。

が、この曲を作る立場になって、小倉さんにGSを聞くことを禁じられたのです。すると、自分の表現したいものがもっともっと広い視野から曲作りにそそぎこめるようになり、初めてサウンドを担当した私も、びっくりするほど厚みのあるサウンドができあがりました。

静華…今回はどのようなことに注意して作りましたか？

小倉…いつも時間的に余裕がなかったので、リラックスして作りたいと思いました。そして、何よりも聞いている人が本当に楽しめるようなものを念頭において作りました。

静華…サイバリオンでは、少女コーラスが入っていますね。又、アレンジバージョンが5曲も収録されていますが、これはどのようなお考えですか？

小倉…ちょうど旅立ちのイメージで、希望を与えるシーンなんです。それで子供の声がぴったりじゃないかなと思いついたんです。（なるほど、昨年の三味線といい、小倉さんの発想にはいつも圧倒されますね…静華）それと、アレンジは多いほどファンの人達も喜んでもらえるんじゃないかなと思って。

また、私はあまりブラスセクションは入れない方なんですけど、今回は生で入れてみましたから、迫力あると思いますよ。

静華…4曲目は非常にしっとりとしたJa Fraw（ジャフロウ）という曲ですが、これはどういう意味なんですか？

渡部…アルジャロウ語で、神様の名前なんです。この曲はゲームの場面で古代に流れるのです。ですから英語でなく、ちょっとはずれた所からとりたいな、



インタビュー。最初は口頭試問みたいだけどすぐ親しくなって…。

と思って。

静華…チェイスH・Qは元ゴダイゴの浅野氏が作ったというのは本当ですか？またズンタタ・サウンドマニア#2というのは一風変わった仕上がりになっていますね。

小倉…そうです。私共ではギター演奏ロボット（弦遊・定価1250万円）を作りまして、やはりギタリストにまかせたいなと思いました。それで、ちょっとしたつてで浅野氏に依頼したわけです。（静華…私は昔、ゴダイゴのファンで、LPもシングルもほとんど持っています。又、コンサートの後、浅野氏と6回も握手してもらったんですよォ…浅野さん聞いてますかァ！）

ズンタタ・サウンドマニア#2というのは、サウンドというよりラジオドラマ風の仕上がりなんです。声優の声もたっぷりお楽しみいただけるでしょう。ちなみに最後の犯人の声は渡部の声です。

やりますよズンタタライブ

静華…さて、今度は渡部さん初登場なので、自己紹介などお願いします。

渡部…はい。年齢は20歳です。好きな音楽はニューミュージックやフュージョン。昔はカシオペア、スクエア、最近では角松敏生などよく聴いています。音楽担当するようになってから感じた事はゲーム音楽の広さと、映画音楽との距離が近いなという事です。

静華…小倉さんはダライアス、ニンジャウォーリアーズと、大ヒット作を続々と生みだす大物中の大物なわけですが、その方といっしょに仕事をしていていかがですか？

渡部…そうですね。音色の重要さっていうのを実感しました。それとやはり広さですね。

小倉…なんせ、年がちょうど10歳ちがうんですよ。それで、私がひとつの事に熱中してしまう性格ですから、曲を作りだすと、もう周りのことは見れなくなっちゃいましてね。なんでも投げ飛ばしてしまうくせがあるんです。

渡部…10mくらい飛ばされたこともあります（笑い）。

静華…いかがですか？10m飛ばされたご感想は？

渡部…（一言）感慨無量です。（笑い）

静華…話は変わって、12月にナムコが、2月にセガがコンサートライブをやりましたが、タイトーさんは…そういう話はまだでしょうか？

小倉…そうですね。実は今年の夏頃にやりたいなとは、個人的には考えているんですが、会社のこともありますので、具体的な細かなことはまだ決まっていませんが。

静華…タイトーの社長さん、ぜひ実現させて下さいね！お願いします。

レコーディング参加メンバーは…

静華…それでは、簡単に今回レコーディングに参加されたメンバーを紹介していただけますか？

小倉…はい。では順番に。

今村　Sax担当。仕事はマイペースで、タイトーサウンドセクションを作った男。

高木　ギター担当。ラスタンサーガ、フルスロットルなどを手がけた変な奴です。変な文庫本も作ってます。

弓谷　ドラムス担当。ニンジャウォーリアーズの時も参加。実はサウンド外のハード担当の人。

今岡　トランペット担当。防音室を作り、音場再生の実験をしている本格派。将来的なゲームの音場をうまくとり入れることを目標においている。

椎名　サウンド外の人間だが、昔、声優志望。特技を活かして声ドラムなどで参加。

渡部　キーボード担当。小倉さんのストレス解消役をつとめ、血だらけになっても小倉さんについてゆくかわいそうな人（静華の観察）。

小倉　キーボード担当。趣味がプラモデルや紙ねんど作りで、出き上がった作品を見て、ひとり秘かに楽しんでいる。

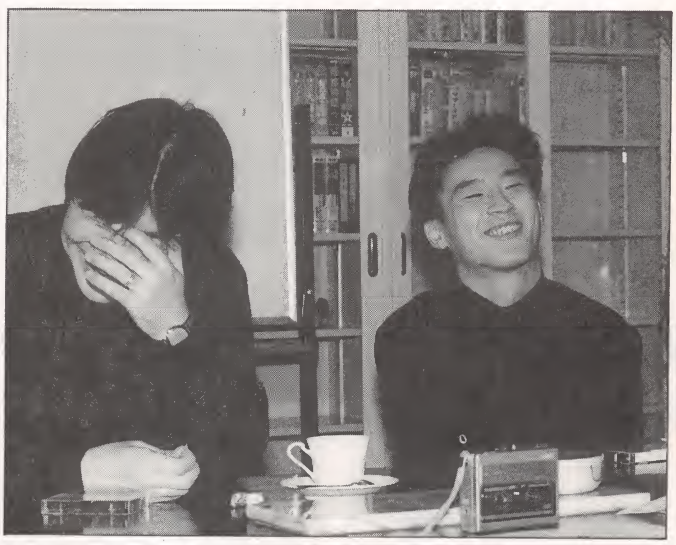
小倉…これがズンタタの素顔ですが、今回のレコーディングはドキュメンタリー風に記録ビデオとして残してあります。近いうちに、みなさんにもお見せできると思いますが、それまではこのサイバリオンで楽しんで下さい。

静華…今日はどうもありがとうございました。

というわけで、「サイバリオン」GSMタイトー3の発売は3月21日、CD2800円、CT2500円。

1曲目からアレンジバージョンでかっ飛ばしてくれます。私個人的には、Ja Fräwが好きです。ぜひ聞いてみて下さい。

それと、気になる3画面筐体ですが、それとなく小倉さんに聞いてみたのですが、まだ秘密ということでした。でも、小倉さんがひそかにサウンドを担当していて、またまたダライアス第3弾も大ヒットをねらっているような印象を受けてしまいました。

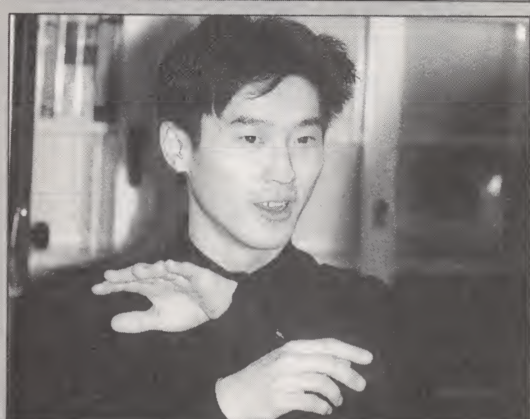


いや、そんなことバラさんでくれ、と小倉さん（左）。

さて、この静華のVGMコーナーは今月で最終回になりました。みなさんどうもお疲れ様でした。私自身もたいへん勉強させていただき、うれしく思っています。



この方が熱中すると灰皿を投げる?小倉さん。



この方が灰皿受ける人。頑張りました、若き作曲者渡部さん。

特別プレゼント

どど－んと

タイトー特製「チェイスH・Q」海外バージョン・オリジナルテープをゲーメスト読者50名にプレゼント!!

ご希望の方は「チェイスH・Q」オリジナルテープ係へ官製ハガキでご応募下さい。

出張所

○たずね人!!　「INSERT　COIN」のお問合わせ本当にありがとうございます♡　茨木県水戸市消印の住所・氏名不明のお手紙が届きました。心当たりのある方は、すぐ連絡下さい!!（兵庫県・いくこさん）

家庭でビデオゲームを10倍楽しむ法

その2

家庭ビデオゲーム実践講座

講師：C・C

今回はKIC-045DX組立てキットを使った実技編だ！ BOXの内部を探究!!

―――楽しみながら組み立てよう―――

キョーワインターナショナルコントロールボックス

KIC-045DX

ずばり実技開始

さて、BOXについての大まかな考え方や必要な知識といったものは先月やりましたが、実際のBOX類の内部や構成部品はどうなっているのか？ というと、なかなか知る機会がありません。自分で買ってみて、初めて知ったという感じの人も多いと思います。

そこで、今回はそんな教材に最適のBOX、キョーワインターナショナルのKIC－045DX組立てキットを紹介しながら、組立てに必要な技術などについて、実際に製作しながら見て行くとしましょう。技術といっても、そんなに大したものではないし、すぐに覚えられる様な事ばかりですから、ご心配なく。

構成部品

まず写真の①、②を見て下さい。ここにあるものがBOXの構成部品です。

①の方から説明すると、上の左端にあるのがKIC-090というコンバーターで、ビデオ、RF出力で使用する時に必要な部分です。これは完成された形のものなので、取り付けと線の接続をするだけです。その右にあるのがコンバーターに接続させるケーブル類、これは組み立てが必要です。

その右にあるのがスピーカーで、2つあるのはステレオサウンドボードにより疑似ステレオで音を出すためです。

右端にあるのがステレオサウンドボードで、ボード自体から組立てなくてはなりません。

下の左端にある箱の様なものがスイッチング電源で、BOXの心臓部です。これも完成品で独立したものです。

その右がおなじみのジョイスティックで、これも一通り組み上がっています。

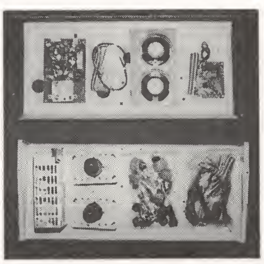
ジョイスティックの右にあるのは、ボタンやヒューズBOXです。

右端にあるのが本体用ケーブル類と36Pコネクターで、組立てに必要な本数、長さのものが入っています。

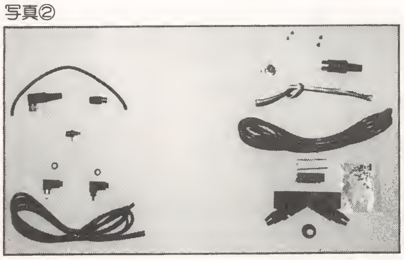
今までのものが入っている箱が本体の外箱で、穴あけなどはしてあります。

写真②の方はモニター（テレビ）との接続に必要なケーブルで、左上がRF出力用、左下がビデオ出力用、右がRGB21P用となっていますが、組み立てが必要です。

写真①



写真②



知っておこうカンジン部分

それでは、いよいよ組立てていきましょう。といっても細かな組み方や取り付け方などは、実際に買えば説明書が付いて来ますし、スペースもありませんから、必要と思われる所をピックアップして行きます。

まずは線と各端子の半田付けから。説明部分は、RGB21Pケーブルの本体接続側の8Pコネクターです。

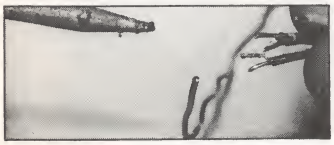
③：指定通りにケーブルを加工（外側をむく）する。ニッパーやナイフなどでむくが、この時線を切ってしまわない様に注意する。

④：線をねじり、むかえ半田（線を半田でかためる）する。こうしておくと、半田付けもスムーズにしっかりとでき、線がバラけてしまう事もない。

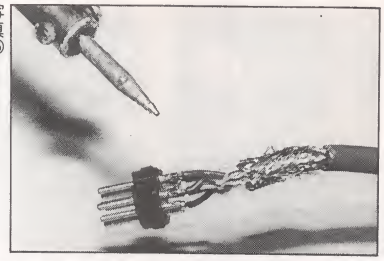
写真③



写真④



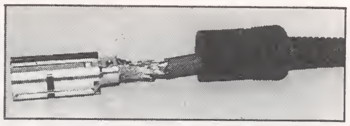
⑤：8Pのコネクター端子の穴に線を入れ、端子をコテで熱して半田付けをする。半田が少ない様なら内側に流し込む様に少しだけ入れる。手早くやらないとコネクターのプラスチックが溶けるので注意。



写真⑤

⑥：金属製の内側カバーを取り付ける。外側のカバーは、半田付けの前に入れておかないと、入らなくなるので忘れずに。

⑦：外側のカバーを付けて完成。



写真⑥



写真⑦

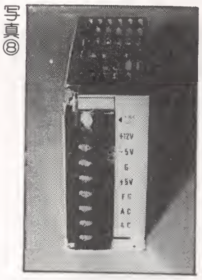
この様な端子に線を半田付けする時はむかえ半田をしておくのが基本です。この場合は、端子の方にはむかえ半田ができませんが、できる形のものはしておきましょう。

また、この例で特に注意するのは⑤の時の熱しすぎです。端子同士が近いので互いにくっつかない様、最少限の半田で付けましょう。

次もケーブルの作り方と、36Pコネクターへの半田付けを見てみましょう。

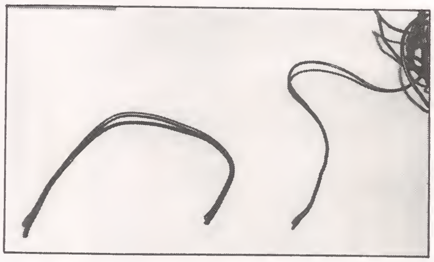
一番しっかりやらなければならない電源ラインの接続です。

⑧：電源側の端子はネジ止め式になっているので、これに合う端子をケーブルに取り付ける。



写真⑧

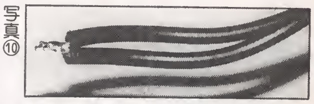
⑨：電源ライン用ケーブルは他の接続に使う線（左側）より太いもの（右側）を使う様にする。



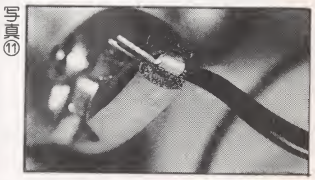
写真⑨

⑩：2本を1つの端子に付ける場合、2本をヨリ合わせてむかえ半田をする。

⑪：端子にケーブルをはめ込んで、プライヤーなどで思いっきりつぶす。これをかしめるという。



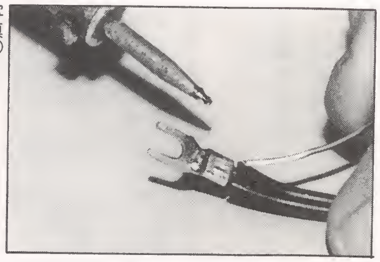
写真⑩



写真⑪

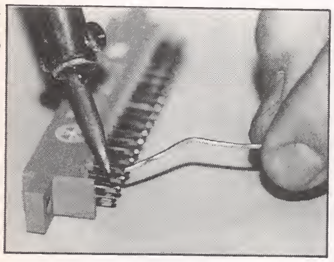
⑫：線が抜けない程度にかしめたら、完全に付けるために半田を中に流し込む様に半田付けをする。量は割と多め（中にいっぱいにつまるぐらい）にすると良い。

注意点は、できるだけ強くかしめる事。後で半田付けするといってもガバガバでは取れやすくなってしまう。



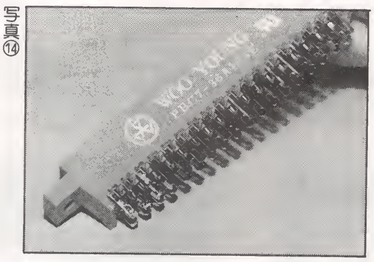
写真⑫

⑬：36Pコネクターに線を付ける時、コネクター側にもむかえ半田をする。



写真⑬

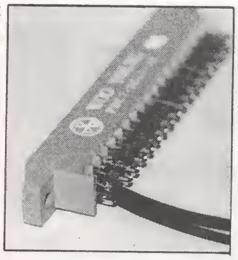
⑭：手前から3つ目までが半田をのせてある。半田で穴がふさがってしまったら（大体そうなるのだが）、半田が固まる前に、箱などの角でかるくたたけば（コネクターの方を動かす）穴があく。



写真⑭

⑮：電源ケーブルや2本を1ヵ所に付ける場合、むかえ半田を線にすると大きすぎて入らなくなってしまうので、軽くねじって、そのまま端子の穴に入れ、手前に折る様にしてペンチなどでしっかり押さえる。あとは普通に半田付けすれば良い。

注意点は、やはり太い線はむかえ半田をしない事と、1つの端子に複数の線が付く場合、いっぺんに半田付けするといった事ぐらいです。

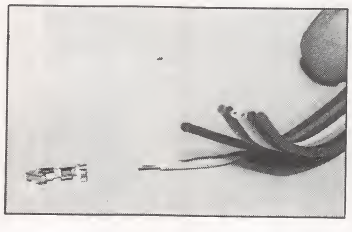


写真⑮

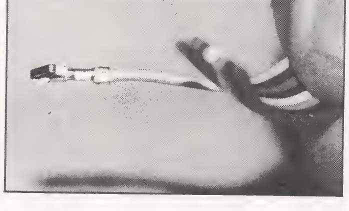
ついでにもう1つ、かしめる端子を付けるケーブルがあるので、それも見てみましょう。

コンバーターに本体（基板）からの映像信号を入力するコネクターに入れるもので、⑯のピンがそれです。右側に外皮をむいた線がありますが、これをピンに入れてかしめると、⑰の様になります。ピンに対して半田付けなどしないので、外れない様にしっかりとかしめなくてはなりません。

普通にかしめてどうしてもゆるい場合は、ニッパーなどで切ってしまわない程度にミゾを入れるのもよいです。



写真⑯



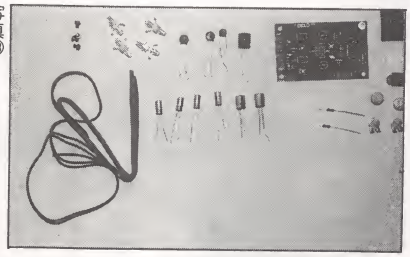
写真⑰

小さいけれどボードだぞ

ちょっとケーブル類が多くなってしまいましたが、実際線でできている様なものなのでしかたありません。

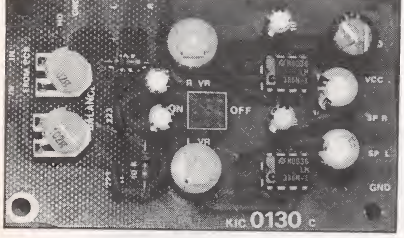
もっと細かい所や見てほしい所があるのですが、もう紙面も残り少ないので、最後に自分で部品を取り付けて、完成させるボード、ステレオサウンドボードを見てみましょう。

⑱：サウンドボードの構成部品。ボードに取り付けるべき部品は18個ある。



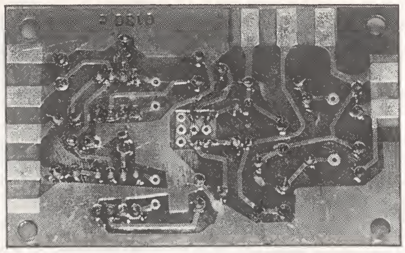
写真⑱

⑲：部品を付けた状態、半田付けはまだ。ICの向き、電解コンデンサー（円塔形の部品）の極性などを、パターンに書かれている通りに付けるよう注意。

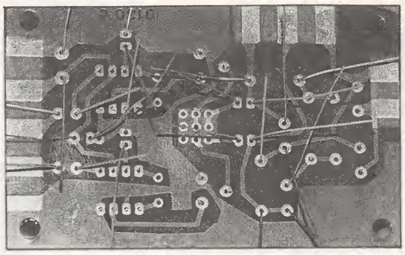


写真⑲

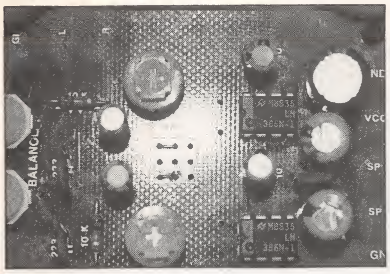
写真⑳



写真㉑



写真㉒



⑳：⑲の状態をウラから見る。足を曲げて落ちない様にする事。このまま根本を半田付けして、余った足を切ると…。

㉑：この様になる。半田がつながっていないか、半田付けしていない所がないかなど見る。

㉒：中央の四角の中の2本の線をジャンパー線というが、これは他の部品の切った足を利用すると良い。接続されていれば何でも構わないが。

以上、簡単にですが、組立てのやり方など見ていただきました。

実際に自分で作る場合は、線が正しくつながっているかが最大の問題となります。

配線図や端子表を正しく理解できなければ作る事は難しいでしょう。

製作後に自分でチェックできる様、テスターもあつかえた方が良いでしょう。

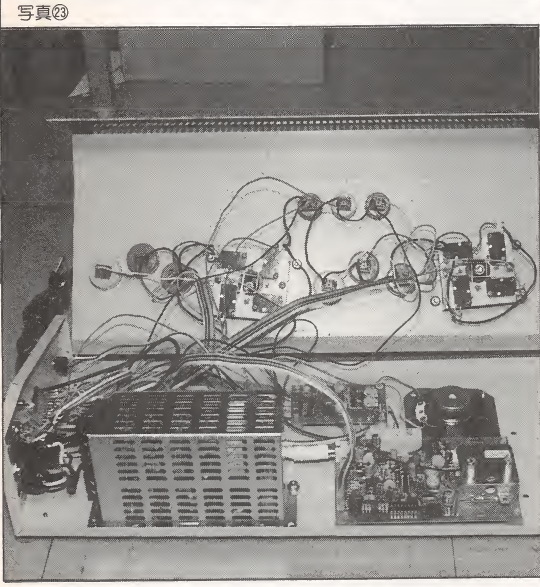
言い忘れましたが、最低限必要な工具類は、ドライバー＋と－各大小、半田と半田ゴテ、ニッパー、ペンチ（又はプライヤー）、ナイフ（カッター）といったところです。さらに、ワイヤーストリッパー、かしめ工具、テスターなどがあればなおよし。

この組み立てキットを買って、もし製作途中でわからなくなってしまった時や、開けてみて「こりゃ私には無理」なんて時には、組立て実費（5千円＋送料）を出せば、キョーワで組立ててくれます。買うならダメでもともと、勉強のためと思って組立てキットを買う事をおすすめします。

もちろん品質もキョーワですから、ご安心を。

うまく組み上がれば㉓の様な完成品となります。製作時間の目安は、すごく早い人で2～3時間、割と早めの人で4～5時間、半田付けはなんとかといった人で6～8時間といったところだと思います。別に時間にこだわらずに、じっくり作るのもあなたの自由です。自分に合ったペースで作って下さい。レッツチャレンジ!!

写真㉓



キョーワインターナショナル

〒141 東京都品川区東五反田4-7-26 塚本ビル

☎03（448）0832

○たずね人!! 10月号に載った「女の子イラストBOOK」を申し込んで、本がまだ届いてない方、今すぐれんらくを下さい 京都「京図の四

下る様、あて名不完全で配達できないそーです。1ヶ月まちます。（福岡県・名本玲子 〝ちょおぢ〟）

コナミGMに積極参入だ！

「コナミレーベル」ってなんだ

第1回作品は5月21日、4タイトル同時発売!!

今度、コナミだけのゲームミュージックがバッチリ入ったレコードがレーベル化されるっていうビッグなホットニュースです。

なんていったってゲームミュージック大好き!!っていう君は、この頃のゲーム音楽のレコード化にはウレシー悲鳴を上げているはずなんだけど、コナミのゲームミュージックがスミズミまで入っているレコードがそれもレーベルで発売されるなんて涙ものだよね。

レコードは、コナミのサウンドチーム"コナミ矩形波倶楽部"が全面的に制作にタッチし、キングレコードから全国のレコード屋さんを通じて販売されます。



コナミ工業菱川社長のごあいさつ



コナミ工業
サウンドマネージャー
福武さん

生演奏つき発表会

3月7日、東京六本木のディスコ"リージェンシー"で発表会があって、ゲーメスト編集部でも行ってきました。発表会の会場では、な、なんとコナミ矩形波倶楽部の生演奏があったのです。神戸の開発室からわざわざサウンドチームが出てきてくれたんですよ。

キーボード2人、ギター1人のトリオで、キーボードの1人はミニスカートの素敵な女性でした。（オイオイ、どこをみてたのだって?）

演奏中は片手ブンブンで乗りまくったということはなかったけど、音楽は仲々よかったよ。

アーケード版「サンダークロス」より「SkyWaker」、同じくアーケード版の「沙羅曼蛇」より「Cross Fire」の2曲をじっくり聴いてきたのです。





ディスコ"リージェンシー"で
コナミ矩形波倶楽部の生演奏だ!!

4タイトル同時発売

コナミ・レーベルの第1回目の作品は何かっていうと、まずアーケードゲームのBGMをコナミ矩形波倶楽部がアレンジし演奏した「メインアルバム」。その他ファミコン版とMSX版ゲームのオリジナル・サントラ・バージョンのマキシシングルの「ミニアルバム」。

合計4タイトルが同時に発売されるという、コナミファンでなくともうれしい話。

簡単にレコードの収録内容を紹介すると、メインアルバムにはアーケード版「サンダークロス」より、タイトル曲「SkyWaker」。アーケード版「A-JAX」より、メドレー「Command A-JAX」。アーケード版「グラディウスII」より、エンディング曲「Farewell」の以上4曲がコナミ矩形波倶楽部によるアレンジバージョン。オリジナル・ゲーム・サントラ・バージョンには、アーケード版「サンダークロス」より全13曲。アーケード版「ホット・チェス」より全10曲の合計23曲が収録されています。



キングレコード
プロデューサー
境さん

ふところが寒く、気になる値段の方は消費税が入って2843円。

発売日は5月21日。コナミファンの君も、そうでない人もゲームミュージックマニアの君も、そうでない人も、もう今から予約をしにレコード店にGO!!

（ずる）

出張所 ○88年10月号の95ページのクレイジーコップの記事。「大事件発生。100ドルが強奪された」どこが大事件なんだ?（府中市・岡村俊隆君）

JADMA 社団法人 日本通信販売協会正会員

ファミコンソフト高く買います!!

いらなくなったファミコン・セガ・PCエンジン用ソフト、本体等、高額買取します。

買取価格表

人気ソフトにつき 高額買取



ウィザードリィI	ウィザードリィII	ぎゃんぶらぁ自己中心派	スーパーマリオIII	松本亨の株式必勝学II	三国志(光栄)	テトリス
¥2,800	¥3,600	¥3,000	¥3,500	¥3,400	¥3,600	¥1,900

ファミコンソフト

ア行
- ●アーバンチャンピオン …… ¥300
- ●アイスクライマー …… ¥800
- ●アウトランダース …… ¥1,200
- ●蒼き狼と白き牝鹿 …… ¥3,600
- ●アフターバーナー …… ¥2,300
- ●アメリカンフットボール ¥2,200
- ●アルカノイドI(コントローラ付) ¥1,500
- ●暗黒神話 …… ¥2,000
- ●怒・怒II …… ¥1,200
- ●囲碁九路盤対局 …… ¥2,400
- ●1942・1943 …… ¥1,800
- ●井出名人の実戦麻雀(コントローラ付) ¥3,000
- ●インドラの光 …… ¥1,600
- ●うる星やつら …… ¥1,100
- ●ウィザードリィ …… ¥2,800
- ●ウィザードリィII …… ¥3,600
- ●ウルティマ …… ¥1,200
- ●エキサイトバイク …… ¥600
- ●エッガーランドII …… ¥1,900
- ●F1レース …… ¥700
- ●エレベータアクション …… ¥1,000
- ●オセロ …… ¥2,100
- ●オバケのQ太郎 …… ¥1,200
- ●オホーツクに消ゆ …… ¥1,000

カ行
- ●快傑ヤンチャ丸 …… ¥1,700
- ●貝獣物語(マップ・人形付)¥2,200
- ●かぐや姫伝説 …… ¥1,700
- ●影の伝説 …… ¥600
- ●仮面ライダー倶楽部 …… ¥2,000
- ●がんばれゴエモン …… ¥1,000
- ●がんばれゴエモンII …… ¥2,100
- ●がんばれペナントレース …… ¥2,400
- ●機動戦士Zガンダム …… ¥1,100
- ●キャプテン翼 …… ¥900
- ●究極ハリキリスタジアム ¥900
- ●京都龍の寺殺人事件 …… ¥1,600
- ●京都花の密室殺人事件 …… ¥1,400
- ●キョンシーズII …… ¥1,700
- ●霧のロンドン殺人事件 ¥1,400
- ●ぎゃんぶらぁ自己中心派 …… ¥3,000
- ●キングオブキングス(外箱付)¥2,500
- ●ギャラガ …… ¥1,800
- ●ギャラクシアン …… ¥1,500
- ●銀河英雄伝説 …… ¥1,600
- ●孔雀王 …… ¥1,900
- ●クレイジークライマー(スティック付) …… ¥1,200
- ●グラディウス …… ¥1,000
- ●グラディウスII …… ¥1,000
- ●月風魔伝 …… ¥600
- ●ゴジラ …… ¥2,000
- ●御存知弥次喜多珍道中 …… ¥1,800
- ●コナミックスポーツインソウル ¥1,300
- ●コナミのワイワイワールド ¥900
- ●五目並べ …… ¥2,000
- ●ゴルフ …… ¥700
- ●ゴルフ倶楽部バーディラッシュ ¥1,500
- ●魂斗羅 …… ¥1,500
- ●ゴーストバスターズ …… ¥800

サ行
- ●サーカスチャーリー …… ¥800
- ●サイドポケット …… ¥1,800
- ●西遊記ワールド …… ¥1,700
- ●魁!男塾 …… ¥1,500
- ●サッカーリーグウィナーズカップ ¥1,900
- ●里見八犬伝 …… ¥2,300
- ●サラダの国のトマト姫 ¥1,200
- ●真田十勇士 …… ¥1,200
- ●砂漠の弧 …… ¥1,500
- ●沙羅曼蛇 …… ¥1,400
- ●三国志(光栄) …… ¥3,600
- ●三国志(ナムコ) …… ¥2,000
- ●さんまの名探偵 …… ¥800
- ●ザ・ブラックバスI・II …… ¥1,300
- ●ザ・マネーゲーム …… ¥1,900
- ●ジーザス …… ¥1,400
- ●J・J …… ¥600
- ●シェラザード …… ¥500
- ●シティコネクション …… ¥800
- ●シャーロックホームズ …… ¥600
- ●新人類 …… ¥700
- ●ジッピーレース …… ¥800
- ●じゃじゃ丸大冒険 …… ¥1,000
- ●じゃじゃ丸忍法帖 …… ¥2,000
- ●じゃりん子チエ …… ¥1,300
- ●ジャンボ尾崎のホールインワン ¥1,200
- ●上海 …… ¥2,400
- ●将軍 …… ¥1,200
- ●スーパーピンボール …… ¥2,000
- ●スーパーブラックオニキス …… ¥1,000
- ●スーパーゼビウス …… ¥600
- ●スーパーチャイニーズ …… ¥600
- ●スーパーピットフォール ¥500
- ●スーパーマリオブラザーズ ¥1,300
- ●スーパーマリオIII …… ¥3,500
- ●スカイキャド …… ¥800
- ●スケバン刑事III …… ¥1,400
- ●スパルタンX …… ¥500
- ●スペースインベーダー …… ¥2,100
- ●ゼビウス …… ¥700
- ●ソロモンの鍵 …… ¥700
- ●ゾンビハンター …… ¥300
- ●赤龍王 …… ¥1,500

タ行
- ●大戦略 …… ¥2,500
- ●タイトーグランプリ …… ¥2,000
- ●ダウンタウン熱血物語 …… ¥2,400
- ●高橋名人の冒険島 …… ¥1,400
- ●武田信玄 …… ¥1,800
- ●闘いの挽歌 …… ¥1,000
- ●タッグチームプロレス …… ¥600
- ●タッチ …… ¥900
- ●谷川浩司の将棋II …… ¥2,300
- ●ダイナマイトボール …… ¥1,500
- ●ダブルドラゴン …… ¥1,600
- ●ツインビー …… ¥1,100
- ●つっぱり大相撲 …… ¥1,500
- ●釣りキチ三平 …… ¥1,200
- ●テトリス …… ¥1,900
- ●天地を喰らう …… ¥1,500
- ●10ヤードファイト …… ¥900
- ●ディープダンジョンIII …… ¥700
- ●ディグダグ …… ¥900
- ●ディグダグII …… ¥800
- ●鉄道王 …… ¥2,100
- ●デビルマン …… ¥1,800
- ●トップガン …… ¥2,000
- ●東方見文録 …… ¥1,200
- ●所さんのまもるもせめるも …… ¥1,200
- ●独眼竜正宗 …… ¥1,000
- ●ドナルドダック …… ¥1,500
- ●ドナルドランド …… ¥1,500
- ●ドラエモン …… ¥1,300
- ●ドラゴンクエスト …… ¥2,000
- ●ドラゴンクエストII …… ¥1,000
- ●ドラゴンクエストIII …… ¥1,500
- ●ドラゴンスクロール …… ¥600
- ●ドラゴンスピリット …… ¥2,400
- ●ドラゴンボール …… ¥800
- ●ドラゴンボールII …… ¥2,000
- ●ドンキーコングシリーズ ¥600

ナ行
- ●ナイトライダー …… ¥1,800
- ●中島悟F1ヒーロー …… ¥2,000
- ●ナポレオン戦記 …… ¥1,200
- ●ナムコクラシック …… ¥1,400
- ●南国指令スパイvsスパイ …… ¥600
- ●忍者くん …… ¥700
- ●忍者くん阿修羅の章 …… ¥1,200
- ●忍者ハットリ・じゃじゃ丸くん ¥700
- ●忍者龍剣伝 …… ¥2,000
- ●熱血高校ドッチボール ¥2,300
- ●熱血硬派くにおくん …… ¥1,300
- ●信長の野望 …… ¥3,600

ハ行
- ●ハイウェイスター …… ¥1,600
- ●ハイライドIII …… ¥2,400
- ●バーガータイム …… ¥1,000
- ●爆笑人生劇場 …… ¥1,600
- ●Bigってハニー …… ¥1,200
- ●覇邪の封印 …… ¥1,000
- ●早打ちスーパー囲碁 …… ¥2,300
- ●パチコン …… ¥1,700
- ●パックマン …… ¥1,500
- ●パリダカールラリーSP ¥1,800
- ●半熟英雄 …… ¥2,200
- ●パンチアウト …… ¥1,200
- ●百鬼夜行 …… ¥1,500
- ●飛龍の拳I・II …… ¥800
- ●ピンボール …… ¥800
- ●ファイテングゴルフ …… ¥1,200
- ●ファイナルファンタジー ¥2,100
- ●ファイナルファンタジーII ¥2,800
- ●ファミコンウォーズ …… ¥2,600
- ●ファミコンジャンプ …… ¥3,000
- ●ファミコン名人戦 …… ¥2,300
- ●ファミリーサーキット …… ¥1,700
- ●ファミリーテニス …… ¥1,700
- ●ファミリーピンボール …… ¥1,800
- ●ファミリージョッキー …… ¥1,100
- ●ファミリボクシング …… ¥600
- ●ファミリー麻雀I・II …… ¥2,000
- ●ファミリースタジアム88 ¥2,000
- ●ファンタジーゾーン …… ¥1,200
- ●ファンタジーゾーンII …… ¥2,000
- ●フリートコマンダー(船・マップ付)¥1,900
- ●ブルートレイン殺人事件 ¥1,800
- ●プロ野球殺人事件 …… ¥1,900
- ●ベストプレープロ野球I・II ¥1,500
- ●ホームランナイター …… ¥2,400
- ●北斗の拳I・II …… ¥800
- ●本命競馬シュミレーション ¥3,000
- ●ホトトギス …… ¥2,000
- ●本将棋 …… ¥1,400
- ●ポールツウフィニッシュ ¥2,200

マ行
- ●麻雀 …… ¥1,500
- ●魔界島 …… ¥800
- ●松本亨の株式必勝学 …… ¥2,800
- ●松本亨の株式必勝学II ¥3,400
- ●ミッキーマウス …… ¥1,500
- ●水戸黄門I・II …… ¥1,200
- ●メカ生体ゾイドI …… ¥1,500
- ●メカ生体ゾイドII …… ¥1,800
- ●桃太郎伝説 …… ¥1,800
- ●桃太郎電鉄 …… ¥2,400
- ●森田の将棋 …… ¥1,900

ヤラワ行
- ●四人打ち麻雀 …… ¥2,100
- ●ルパン三世 …… ¥1,200
- ●霊幻道士 …… ¥1,600
- ●ロックマン …… ¥2,400
- ●ロックマンII …… ¥2,400
- ●ローリングサンダー …… ¥2,400

セガソフト

- ●Rタイプ …… ¥1,700
- ●アウトラン …… ¥700
- ●アフターバーナー …… ¥900
- ●アレックスキットBMX ¥800
- ●イース …… ¥1,800
- ●孔雀王 …… ¥1,700
- ●剣聖伝 …… ¥900
- ●ザ・プロ野球 …… ¥600
- ●スーパーサンダーブレード …… ¥2,100
- ●スーパーワンダーボーイ …… ¥900
- ●スペースハリアー …… ¥1,000
- ●スペースハリアー2 …… ¥2,100
- ●ダブルドラゴン …… ¥1,500
- ●ファンタジーゾーンI・II ¥500
- ●ファンタシースター …… ¥1,500
- ●ファンタシースターII …… ¥2,400
- ●麻雀戦国時代 …… ¥1,200
- ●ロッキー …… ¥900
- ●ロストスターズ …… ¥200
- ●ワールドサッカー …… ¥1,000
- ●スーパーレーシング …… ¥1,200
- ●天空魔城 …… ¥1,500

PCソフト

- ●RタイプI・II …… ¥1,200
- ●アウトライブ …… ¥1,800
- ●エイリアンクラッシュ …… ¥1,800
- ●改造町人シュビビンマン …… ¥1,800
- ●ギャラガ'88 …… ¥1,200
- ●究極タイガー …… ¥1,800
- ●上海 …… ¥1,200
- ●ソンソンII …… ¥1,500
- ●戦国麻雀 …… ¥1,200
- ●ダンジョンエクスプローラー …… ¥2,000
- ●ドラゴンスピリット …… ¥1,500
- ●ネクタリス …… ¥1,800
- ●ビクトリーラン …… ¥500
- ●ビジランテ …… ¥1,600
- ●P47 …… ¥1,800
- ●魔境伝説 …… ¥800
- ●遊々人生 …… ¥1,000
- ●妖怪道中記 …… ¥500
- ●ワールドコート …… ¥1,200
- ●ワタル …… ¥1,600
- ●スペースハリアー ¥1,200
- ●パワーリーグ …… ¥800

本体類

- ●ファミコン本体㊫㊖㋐㋙Ⓨ …… ¥5,000
- ●ディスクシステム㊫㊖㋐㋶ …… ¥2,500
- ●ツインファミコン㊫㊖㋐㋪ …… ¥10,500
- ●PCエンジン㊫㊖㋐㋙㋜Ⓨ …… ¥10,000
- ●メガドライブ㊫㊖㋐㋙㋜ …… ¥11,000
- ●CDロム(インターフェイス付)付属品全ありのみ ¥20,000

本体の買取金額は、付属品がないと、下記の通りマイナスされるか、おことわりすることがあります。また、使用程度によって値段が変わります。

- ㊫外箱無——¥1,000引
- ㊖説明書無-¥500引
- ㋐アダプタ無¥2,500引
- ㋶ラムアダプタ無——¥2,000引
- ㋪ビデオケーブル無-¥500引
- ⓎY端子無——¥500引
- ㋙コンバータ無——¥2,500引
- ㋜スティック(又はコントローラ無)——¥2,500引

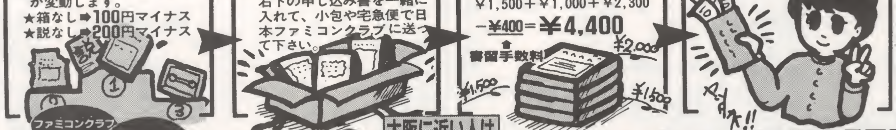
申し込み方法

●ソフトは箱、説の有無、落書き、汚れなどで買取価格が変動します。
★箱なし➡100円マイナス
★説なし➡200円マイナス

●ダンボールの箱などにソフト(こわれないように)と、右下の申し込み書を一緒に入れて、小包や宅急便で日本ファミコンクラブに送って下さい。

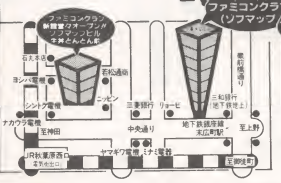
●日本ファミコンクラブで、金額を計算します。
¥1,500+¥1,000+¥2,300
-¥400=¥4,400
書留手数料

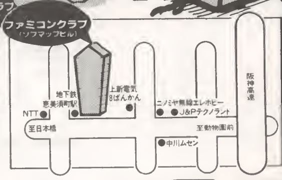
●現金書留でお金が届きます。



注意
1. 買取価格は、変動しますので電話で確認して下さい。
2. 日本ファミコンクラブに送った荷物の控えは、必ず保管しておいて下さい。
3. お金は、ソフトを送ってから、10日ぐらいで届きます。
4. 未青年の方は、保護者の印がないと買い取りは、できません。
5. 店頭に来られる時は、身分証明書をご持参下さい。(未青年の方は、保護者の印と承諾書が必要です。)

東京に近い人は
東京 秋葉原店
秋葉原より徒歩4分





大阪に近い人は
大阪 日本橋店
恵美須町駅より徒歩1分

日本ファミコンクラブ

ファミリーコンピューターは任天堂の登録商標です。

送り先
東京 〒101 東京都千代田区外神田3-9-2末広ビル
大阪 〒556 大阪市浪速区日本橋5-7-17ソフマップビル

年中無休・受付時間 東京/大阪AM.11:00～PM.6:00

東京 03(253)9596 大阪 06(647)0572

申し込み書

※太わくの中だけ書いて下さい。

ゲーメスト 5月号

フリガナ		保護者名
名前	才	印
住所 □□□-□□		
TEL ( )		

ソフト名	付属品	金額	ソフト名	付属品	金額
	箱・説			箱・説	
	箱・説			箱・説	
	箱・説			箱・説	
	箱・説			箱・説	

開封者	受付日	合計金額
	年 月 日	円

ゲーメストアイランド

構成：御旅屋喜久　助っ人：Ⓣこと TM

今月のボツはいやだっ!!

とんでもない補導だより

いわれのない偏見・中傷はやめてくれ

☆私の家に、とあるチラシがまわってきたので、何気なく読んでみると、それにはゲーマーにとってたいへん腹立たしいことが書かれていました。以下に全文を写します。

ほどうだより
青少年補導委員会

~ゲームセンター風景~

学生服姿、カバンを持った学校帰りの高校生たちが、アイスクリームを手にしながらゲーム機をとり巻いている。

片すみでただ1人目をすえて、ひたすら挑むかのように狂じている子もある。

耳をおおいたくなるような金属音のとび交う中で夢中になっている少年達の姿に「親は知らない姿だろう」と心をくもらす。

「この楽しみは早く切り上げましょうよ」「お金を大事につかってね」……との小さい声がけが、はたして彼らの耳に届くのかどうか。「あなたたちを見守る大人もいるのですよ」と、しっかり伝えたいと思う、そんな場所なのです。

~デパートの
ゲームコーナー風景から~

ここでは小学生も楽しんでいる。

「お母さんは買物、ボクはここで遊んでいていいってお金をもらった」と言う子。一方では幼い子の手を取り、あるいは抱きあげてやらせている親。

子供に楽しみ方のまちがいを教えているように感じてなりません。

ここが果たして健康的な遊び場であるのかどうか。親である大人の価値観はさまざまですが――。私は買物の親にくっついて歩き回る方が、ずっとすばらしくいいことであると思うのです。

そして、こんな所で時として出会う中学生とは、近くの顔見知りであれば笑顔だけでその場は通じ合えるのですが、しかしなかなか消えないとりこし苦労の種となってしまうのです。

この文章を読んで、腹立たしく思わないゲーメスト読者はいないと思うのですが…。

「あなたたちを見守る大人もいるのですよ」などと、ゲームセンターに来ている人々を人生の落ちこぼれのように言う補導員。

「楽しみ方のまちがいを…」「果たして健康的な…」「こんな所…」などという補導員。

皆さんはどう思うでしょうか。

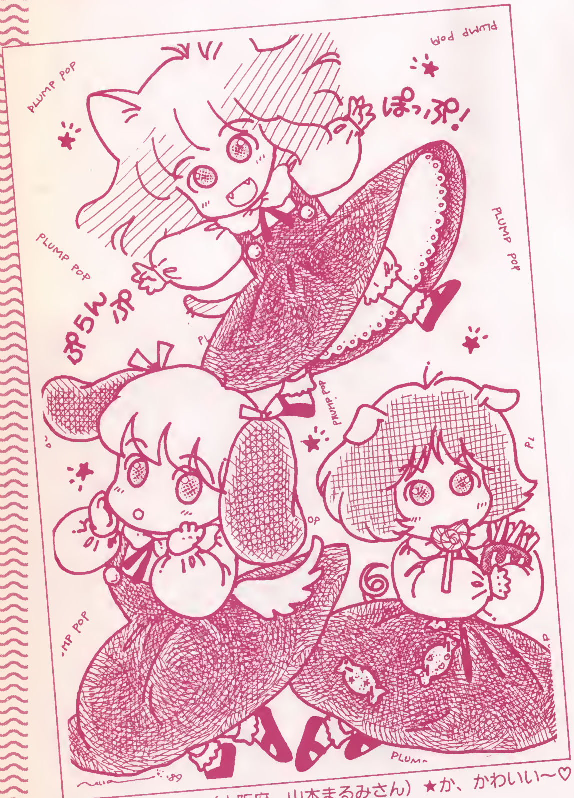
私は「まちがいをしているのは補導員だ」ということを強く言いたい。何故って、ゲームセンターは補導員の思い込んでいるようなところではないから。

それに「耳を覆いたくなるような金属音」という所、というのも誤解（そう誤解です。補導員は誤解しているのです。）しています。たしかに、ゲームセンターにあるゲームの音が一度に聞こえたらうるさいでしょう。しかし、1つ1つのゲームをとるとどれもすばらしい音を出しているのです。

もし、これがゲーメストに載り、読者の方々からの意見が出たら、コピーをとって、私の地区の区長に渡すつもりです。とにかく1日でも早く誤解が消えることを祈ります。

（長野県　おあずけ君）

★「誤解」というよりは、ほとんど「偏見」ですね、これ。しかし、読者の方の多くは、怒るというよりも「笑えた」のではないでしょうか？　自分だけが正しい、間違いない、という価値観でコリ固まっていることこそ問題なのでは？



↑（大阪府　山本まるみさん）★か、かわいい〜♡

ゲームはバクハツだ!!

私は受験生ですが、先日友人とお金を出しあって、モニター、コンパネ、基板を買ってしまいました。そして今、忍者くん阿修羅の章とアテナに燃えています……。私達の受験はどーなるのでしょーか!?

——新潟県・タップ君

★本名を編集部までお知らせ下さい…。

もぉ最高!! SSTバンドに感動の嵐!!

☆行ってまいりました、メガドライブ・スパークリング・1989!! もぉ、とおぉぉってもよかった!! 最高でした!!

実は、私は「こんさぁと」とゆーものは初めてでした。少々の不安はありましたが、やっぱり前の方で見たいとゆー気があったので、朝早くから先輩と一緒にぼけらーっと待っていました。そのかいあって、なんとC列のど真ん中なんかとることができてしまいました。

で、不安を残したままSSTバンドの登場!! けど、みんな座ったままで静かに聞いてる…。「やっぱ、このままいっちゃうのかな?」などと思っていました。とはいっても足がウズウズしてきましたよ、2列めだし。

ふと横を見ると、腕をぶんぶん振っている集団あり。そうです、あのK・Nさんが「お前が指示をしろ」などと言ってた「あの集団」のすぐ横だったんです。(行った人しかわかんないね。ごめんねあはは…)この人達のおかげで「もーいーやっ!!」て思うっちゃって、もーノリまくり。スペハリメドレーぐらいになると、腕ぶんぶん!! おかげで今、右腕変です。アフターバーナーで「もー最後は立っちゃってい一よー」のK・Nさんの一言。これでもーぷっつん。どーにでもなっちゃえおらーもぅしらねーよへへへってなかんじですたんどあっぷ。アンコールのマジカルサウンドシャワーなんか踊ってました。

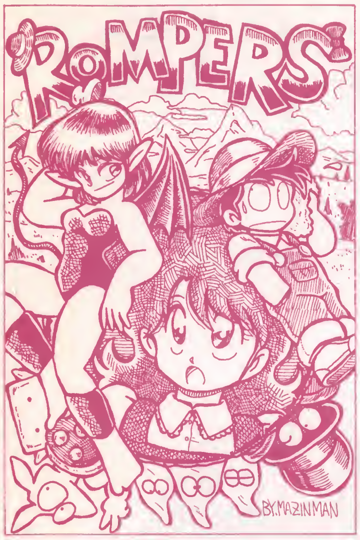
もう、ABぐらいから、何かどー言えばいいのか分からないけど、普通に家で聞くGMとは違う「何か」を感じました。大勢でリズムにのりながら、自分の聞きなれた好きなゲームの曲、みんなが熱狂する…。「何か」がそこにある…。

そりゃあコンサートっていうのはそーゆーもので、私が知らなかっただけかもしれませんけど、やっぱり普通のコンサートじゃありませんからね。ゲームミュージックですからね。音楽に対する接し方や入れ込み方なんかは、やっぱり普通より大きいんじゃないでしょうか?

P・S 何だかんだ言っても最高でした。あれで立たなかった人、あなたは損をしましたよ!!

(大阪府 西山宏隆君)

★私は東京会場に聴きに行ったのですが、大阪、名古屋でも大盛況だったようですね。今後、他のメーカーのゲームミュージックライブも予定されている……かも!? その時はまたノリまくってください。



↑(大阪府 MAZINMAN君)
★めざせ全61面クリア!!

ゲームメーカーの肖像!? メーカーをTV番組にたとえるとこうなる!?

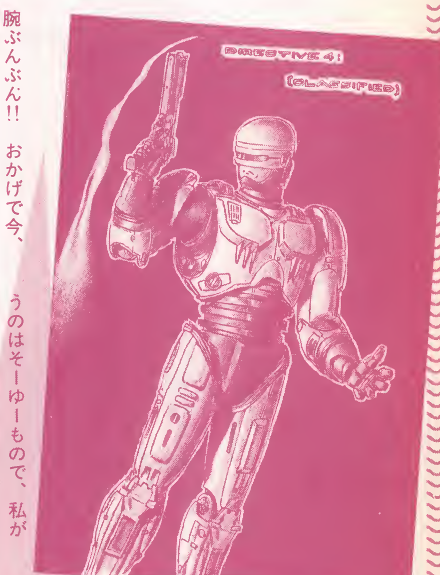
☆ある時ゲーメストを読みながら、ふと考えてみました。各メーカーをTV番組にたとえるとどうなるだろう?

私なりの結果は…次の通りです。

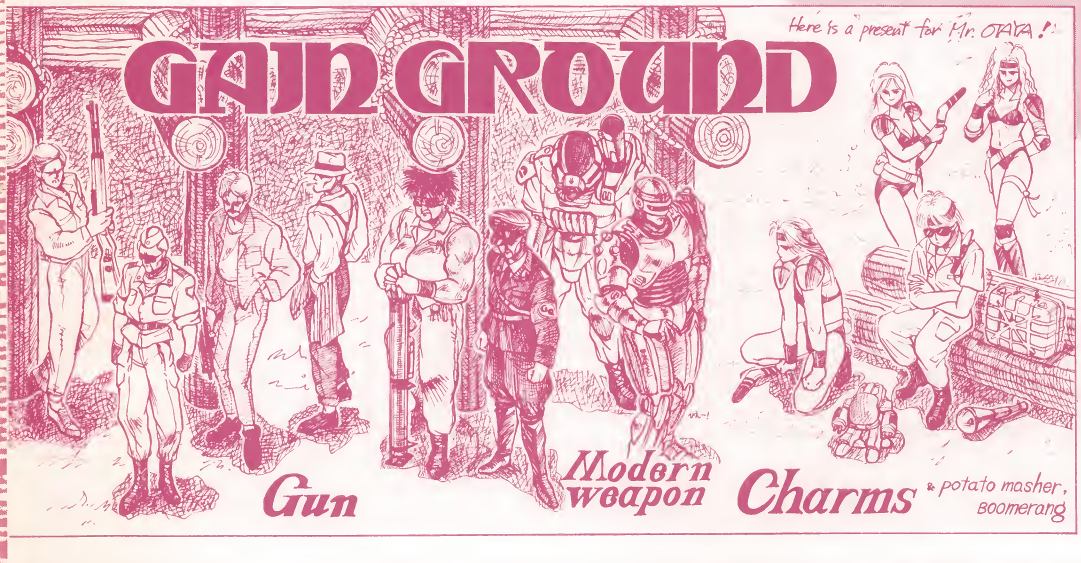
●コナミ…N響アワー:理由…なんとなく重みがあるので。

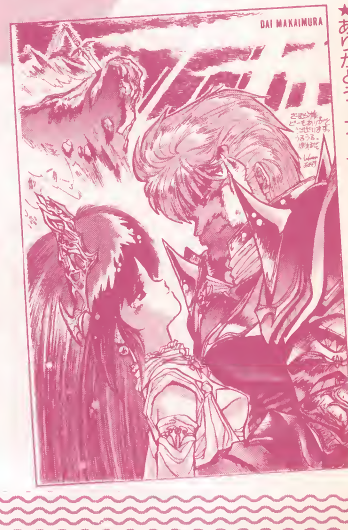
●タイトー…サザエさん:安定した人気!!

●セガ…アメリカ横断ウルトラクイズ:忘れた頃に大予算でドーンと登場!!(大型筐体)※絵柄もアメリカっぽい



↑(静岡県 フェニックス大佐)★Thank You for your co-operation!!

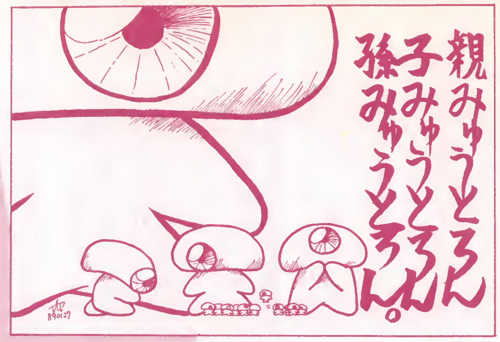




←(大阪府 ゲーセンのお兄さんになったWーおおま君)
★ありがとう、アーサー。カプコンのビデオは必見だゾ!!

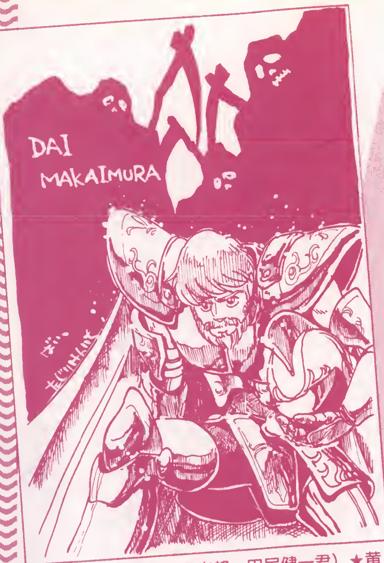
し。
●アイレム…ニュースステーション：奇抜な発想＋趣向をこらした作りでおどろかせてくれる。
●カプコン…世界名作劇場：1作1作のストーリーがしっかりしていて、根強い人気。
●ナムコ…ひらけポンキッキ：親しみ易いキャラクター！
●セタ…11PM：シャバダバシャバダバ～♬
（宮城県　いっつあん／君）
★こ、これはスルドイ!?

↓（福岡県　FEY．TAS／君）★うぷぷ…いい味が出てます。



ああ感ちがい!? こんな管理人もたのしいぞ!!

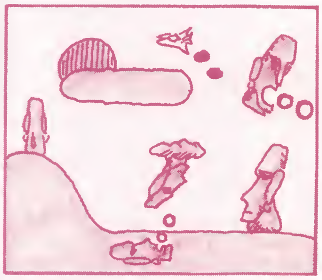
☆少し前の話になりますが、ある寿司屋の2階にあるゲーセンに行きました。
僕は「このゲーセンも古いゲームしかなくなってきたな」と思ったので、店のおじさん（ハードとソフト両方にくわしい）に「未来忍者入れて下さい。メタルホークもいいし、スプラッターハウスもやりたい」と言いました。
そしたら、このおじさんは「メタルホーク？　あ、ナムコのやつか。あれは小さいから入るけど、未来忍者はでかいから入らないだろ。2階だから、上まであげるのが大変だ。スプラッターハウスもでかいからなぁ」などと言っていました。
僕はあっけにとられてしまいましたが、こんなおじさんも楽しいと思いませんか!?
（茨城県　A－M－54君）
★うーむ、ほとんど落語の世界ですね、これ…。

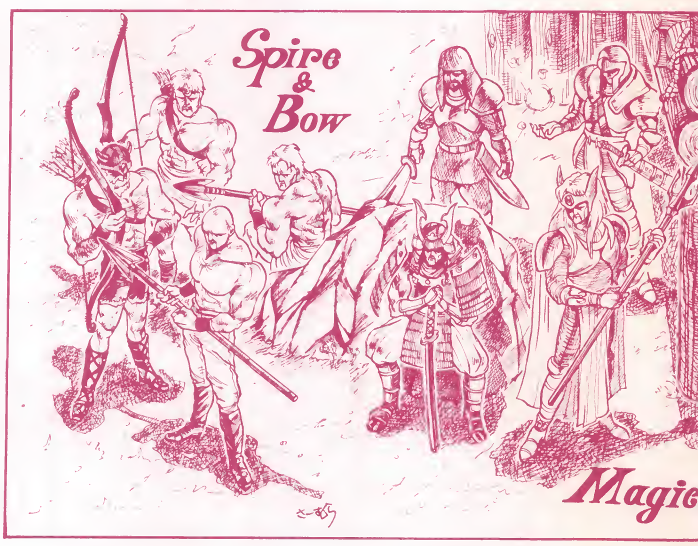


↑（東京都　田尻健一君）★黄金のヨロイ＝ゴールドクロス!?

モアイよありがとう おかげで美術の成績は…

☆美術の時間、クラフト（刃物でこすると色が出るやつ）の下絵を描くことになりました。何を描こうかな…と考えていると、ふとグラディウスIIのことが頭に浮かんできたのです。
よし、グラディウスIIのキャラクターを使おう、と考えて悩むこと2時間。急に頭の中にモアイが浮かんできたのです。これしかない、モアイを描いちゃえ!!　先生に下絵を見せてOKをもらいました。
完成品の採点がおわり、作品が返ってきました。裏には「すばらしい」のハンコが押してありました。ラッキー!!
そして1学期の成績表をもらった時!!　まぁた今回も悪いんだろうな……とおそるおそる見ると、美術が「5」うおーっ!!　ラッキー!!　すげーぜ!!　これも「モアイ」のおかげだぁーッッ!!
この出来事があってから、僕は「モアイ」は敵ではなく、味方だと悟ったのでした。ありがたやありがたや…。
（神奈川県　あぎゃぎゃ…かくんかくん君）
★モアイ様ありがたや…という事で、君はもうグラディウスシリーズに足を向けては眠れないのであった!?


↑こんな絵…



➡（兵庫県　さーむら君）★5枚組の超大作!!　見開きで載せる価値アリ!!

いきなりア・ナ・グ・ラ・ム クイズ!!

☆めざせ、打倒オスカーということで、私もアナグラムクイズをつくってみました。

Q：以下は文字を並びかえると、あるゲーム名になります。そのゲーム名を答えてください。

❶：ユーミンと泣いた戸
❷：水路の館か？
❸：陸へ汚染
❹：熱湯ランプだわ!!
❺：ビーバー散れ!!
❻：移動指令か？
❼：ラップ古いなぁ
❽：ん、バター高いのか？
❾：ぐす、腕つらい…
❿：じゃぁ疎開する
⓫：任意の誤動作
⓬：スペアーはリース
⓭：太いアメ、維持
⓮：高い抽選
⓯：この間を行く王子
⓰：秋、筐体が行く
⓱：いばれるヘビ
⓲：氷も空気の大河へ
⓳：ライムまだかい？
⓴：ぐえ!!　秋ワイン、サイテー!!

（秋田県　奈良塚武坂馬君）
★オミゴト!!　しかし、そろそろ変わったクイズの投稿が欲しいなぁ…。

❶ミュータントナイト　❷カイロスの館　❸エクセリオン　❹ワンダープラネット　❺ビーチバレー　❻霊界導士　❼ファイナルラップ　❽闘いの挽歌　❾グラディウスII　❿スカイソルジャー
⓫最後の忍道　⓬スペースハリアー　⓭イメージファイト　⓮中華大仙　⓯魔獄の王国　⓰究極タイガー　⓱ヘビーバレル　⓲航空騎兵物語　⓳大魔界村　⓴エキサイティングアワー

ふれあいゲームの世界

私もついに引退です。3年間、数多くの読者と出会ってきましたが、その1人々々が私の大切な「仲間」であると思っています。

デュアルウェイの青春を書いてよかった!! 感動の嵐の私です。

——㊞より感謝をこめて

☆ゲーメスト編集部の皆さん、お元気ですか? ゲーメスト懸賞論文で1席をいただいたYOことYORI-chanです。

今回、手紙を書いたのは、あの私の書いた論文を読んでくれたOUTRUNNERS会長の1人から感動の手紙がとどけられたので、その時の私の感動とやらを聞いていただきたかったからです。

彼の名前は出しませんが、彼もとってもアウトランが好きなんです。彼はゲーメストの論文を読んですぐ、手紙を出してくれたのです。早速、開けてみると、レポート用紙6枚に感想などが書いてあったのです。

彼は、ゲーメストを本屋で立ち読みしていてパラパラとめくっているうち「デュアルウェイ」の文字が目に入り、自然に論文を読んでしまっていたそうなんです。彼、いわく「アウトランに対する思い入れがとてもひしひしと伝わってくる」そうなんです。

彼はその場で一応最後まで読んでから、すぐゲーメストを買って、家に帰ってから、また数回読み返して下さったそうです。「ハッキリ言って感動、感動、感動の嵐でした」これを読んだ私の方がはっきり言って感動の嵐でしたよ。

それから彼も自分の「アウトラン・ストーリー」を語ってくれました。ステージ1がなかなか越えられなかったこと、「受験」という敵が立ちはだかったこと、その受験を見事クリアしたこと、受験が終わって「今日こそは!!」意気込んで初クリアできたことなど…。

彼は1度クリアしてからはすっかりコツをつかんで全コース制覇もなしとげました。うまくなった彼は、昔の自分のようにステージ5ではまっている人にアドバイスしてあげて、そのおかげでその人はクリア。2人で大喜びしたこともあるそうです。

これで彼の話は終わりですが、この手紙を読んでつくづく思ったのが、"クリスタル・メモリーズ"を彼も持っているってこと。アウトランを通していい経験をしたのは私だけでじゃないってこと。

論文書いて本当によかったと思いました。私からみんなに対するメッセージ、少なくとも1人の人間に確実に伝わっている。それがわかっただけでORS-Y・Oはラッキーです。

彼は、手紙の最後のほうにうれしい言葉を二言書いてくれました。「あなたこそスーパーベストアウトランナーズ!!だと思う」と「僕もアウトランズ・クリスタル・メモリーがたくさんあることに気付きました。どうもありがとう」と。

私のゲーム歴もいよいよ10年をむかえようとしています。でも、いつまでもこのすばらしい"ドラマ"があったことを忘れずに走り続けたい。そしてもっとすばらしい仲間、すごい人達に出会いたい。とりあえず今はベストORSでがんばります。だってもう少し輝いていたいから。

THANK YOU!!

P・S また懸賞論文しましょう!!

(和歌山県 岡見頼子さん)

★この幸福者!! 次回懸賞論文開催時にもまた応募するしかないね!!

ケンカをしてしまった私。反省しています…。

☆先日、家のそばにあるデパート（小さい所だけど）の屋上にあるゲームコーナーに友人のYと行った時の事でした。

そこはゲームコーナーと言っても台数が少なく管理人もいない所で、R-タイプやグラディウスぐらいしかありません。

ここ最近ゲーセンにごぶさたしているっという訳でYと行ったんですが、(ここからが問題!!)さっきも言いましたが、そのゲームコーナーには管理人がいません。それをいいことに不良が集まり、たかり、いじめなどをしているのです。

今まで僕は不良にからまれたことなどなかったのですが、この日は運が悪かったのでしょう。僕がR-タイプをプレイしているとYが「なんや、あいつらこっちを見よんや」と言い、4人程、こっちの方を見ているのに気づきました。「あんなチンピラほっけよ」と僕も言いました。しかし、その言葉が彼らの耳に届いてしまったのでしょう。いきなり4人が近くに来て、プレイ中の僕のえりをつかむと「文句あっ。のかこらァ」などと言ってきました。あわれにも僕のR-9は爆発してしまいました。

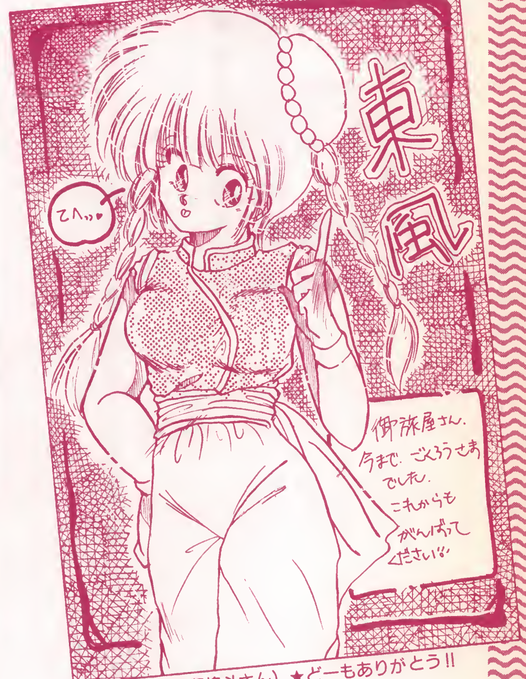
今まで一度もケンカなどしたことはないのだけど、この時ばかりは僕もYも怒り爆発、「表に出ろー!!」と叫び、あっという間に4人をのしてしまいました。

その日はすぐ家に帰り、ゲーメストアイランドの記事を思いだし「僕らが決して悪くなくてもケンカしたことには変わりはない。こんなことではゲームセンターがよくなるはずがない」と反省しました。

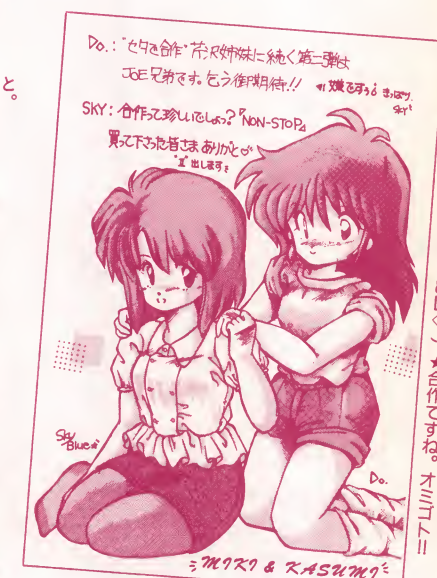
このことを夜中、父に話すと父も「当分、ゲーセンへは行っちゃいかんぞ」と厳しい罰を与えてくれました。これはゲームセンターだけでなく、社会的な問題なんだろうけれど、それを解決していくのも自分達なんだと痛切に感じました。

(広島県 ブラックモンガー君)

★ケンカを通じてではあるけれど、あらためて社会とのかかわり方を考えた…。ある意味では良い体験だったのかもしれませんね。



↑(兵庫県 七瀬将斗さん) ★どーもありがとう!!



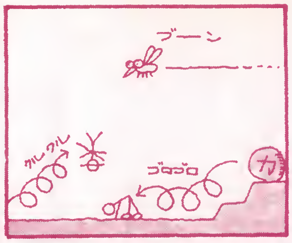
←(岡山県 SKYBLUE☆&D◇。) ★合作ですね。オミゴト!!

パロディゲーム大集合

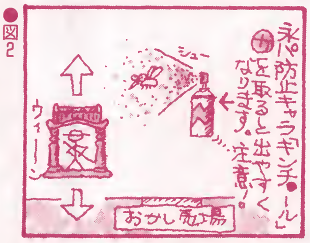
うーむ、今回のAO×ショーに足並みそろえたように低調！よそさんにひきずられてはいかんぞよ。

未来忍者のニューバージョンが出るかもしんない!? by ナ〇コ

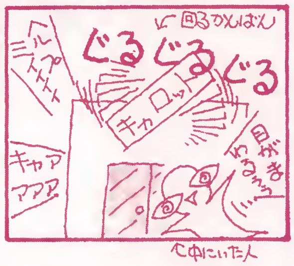
●図1



●図2



●図3



☆宝玉を取ってパワーアップだ!!

㋕……どこからともなく蚊が飛んでくる。「ちから」と読まないように。

(傘)……傘をさして宝玉をまわしはじめる。

(怒)……「怒ーKARー」を「どイカリ」と読んだのは私だけではないハズだ!?

(祈)……レバーが曲がる。(祈)のまちがいだとゆー説が有力。

(没)……取ってはいけない恐怖のアイテム。

このゲームは何といってもあの回転機能がすごい。みがきのかかったナ〇コの回転機能に注目して、面紹介しよう。

◇1面…さっそく回転機能が生かされている。白怒火は宙返りしながら移動、敵も転がりながら攻めてくる。すごい！さすがナ〇コの回転機能。の宝玉を取ったらしいですね。㋕1匹飛んでます。

◇2面…エレベーターで上へ下へ。デパートが戦場。この面のキャラは回転しませんが、何と！コンパネが右に回転します。プレイヤー自身が回りながらゲームを行なう。これは新しい。さすがナ〇コの回転機能！

◇4面…この面はすごい。回転機能をフルに活かしてます。キャラは回る、コンパネは回る、イスは回る、テーブルは回る、おまけにナ〇コの直営店では、何とゲーセン自体まで回転します。これはもう究極の体感ゲーム。集団ゲ〇の世界です。映画も同時に作られただけあって、ナ〇コの力の入れ方は普通ではありません。ほとんど狂ってます。さすがナ〇コの回転機能!!

さぁ、君も今からこのゲーム、ハマってみるかあ？私はやりたくありませんけど。

(大阪府 武本貴教君)

★まわーる、まわーる、くるくるまわーる…。ムチャクチャでんがな…。



↑(熊本県 麻雀刺客PC移植万歳のWERDNA君) ★最近麻雀うってないので、やりてーよー。

日本人ならこうありたい!? えらい信者 by きむこ

☆君の家は先祖代々の熱心な仏教徒だ。もちろん君も仏教徒である。先祖の霊を敬い、バテレンのものなぞには目もくれない。君はさまざまな妨害、誘惑にもめげず、えらい信者となれるか!?

STAGE1…さぁ1日の始まりだ。朝は5時に起きて仏壇の掃除だ。1時間のお祈りも忘れるなよ。ごはんのつぶを残さずきれいに食べるんだぞ。家を出るとイエズス会の宣教師が君を教徒にしようと追いかけてくるぞ。お経を唱えて防衛だ。おっと、まちがっても殺生はいけないぞ。宣教師はともかく、アリさんだって殺してはいけない。信仰度が下がるぞ。寝る前に今日1日の安らぎに感謝して寝よう。北枕はいけないぞ。

STAGE2…男にとって悲しい日(そうでない人もいるが)の2月14日、そうバテレンタインデーだ。さまざまな女性があなたにチョコをわたそうとするが、あなたはそれを受け取ってはいけない。仏教にはそのような日はないからだ。

チョコレートを受け取ることは、バテレンに身も心も売りわたしてしまうことであーる。相手の気持ちを思いやり、心から丁寧にお断りしてあげるのが真の仏教徒というものだ!!

STAGE3…夏。仏教のフェスティバル、お盆だ!!ろうそく、花、御供え物を持って墓へ急げ!! 道端のお地蔵様も見逃してはならない。必ず立ち止まって拝め!! 墓石は光るまで磨くこと。先祖を敬う熱心な仏教徒ならば当然のこと。帰りは盆踊りも忘れてはならない。

他にも大晦日ステージや結婚式ステージ、葬式ステージなどの多彩なステージが用意されてあるが、今回は紙面の都合で紹介できないのが残念だ…。

全12ステージをクリアして、立派な信者として先祖と同じ墓に入ることができるか!?君もレッツプレーイだ!!

(岩手県 影蛇楠君)

★ああ、日本人の味…。何故か今月は「未来忍者」のパロディが2本載ってしまったのであった…。

パロゲー短編集

☆ワンダーツモ

(ナマコ)

ナマコ初の麻雀ゲーム。もちろんお相手はモモちゃん!!

☆アルゴスのぜんじ

(手組も!!)

あの石井ぜんじ氏がゲームに登場。おなじみ鬼のぜんじを操るコミカルキャラクターゲーム。

☆カツドン

(タイ某)

タツジンIIとして発売される。何の意味もないが、何となく似ている。

(埼玉県 久美さん大好き男ブルーサンダーパロディ君)

☆脱穀

(SMK)

刈り入れた稲を脱穀する。ただそれだけ。

☆ゲ!!イングランド!!

(ギガ)

いきなりイギリスに飛ばされてしまった男のセリフ。

(神奈川県 向田英昭君)

☆194参拝

(カプゴン)

194カ所の神社におまいりすること。

(埼玉県 過去忍者君)

1発うけ狙いのネタが多かったなぁ。いつもなら全員まとめて竹なんだけど…。

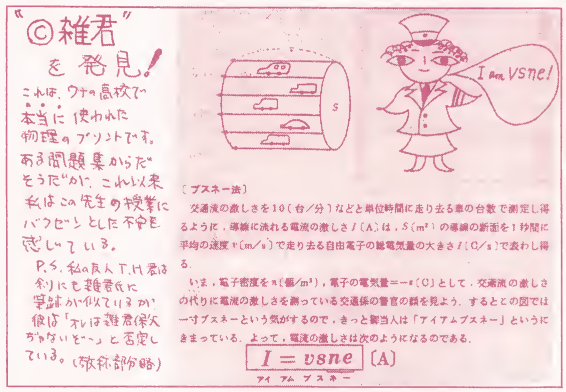
こちらこだわり派

ゲーメストを買って、友達に見せました。「ゲーメスト…ゲームの最上級か…」「えっ!?」「ESTがついてるから最上級だろ?」……知らなかった!!ゲーメストにはそういう深い意味があったんですね。

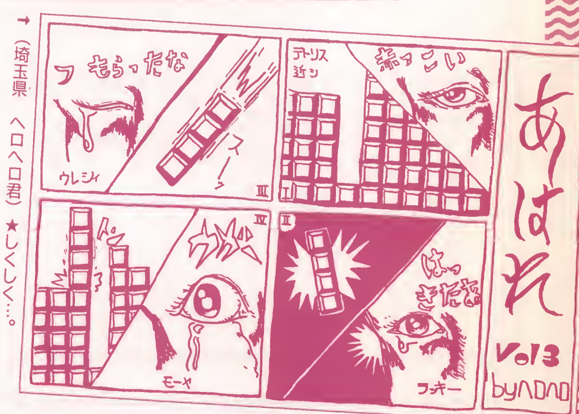
——静岡県　かっぱっぱ君



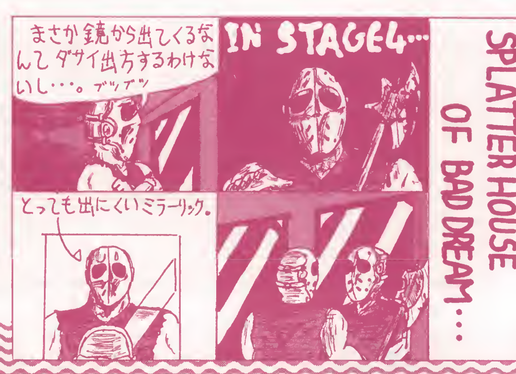
↑（岩手県　MAＩ君）★すでにビデオとGMの予約も発狂ものだそうで…。



←（愛知県　土屋敏彦君）★確かにバクゼンとした不安を感じるでしょーね。



↑（埼玉県　ヘロヘロ君）★しくしく…。



←（埼玉県　過去忍者君）★これぞ究極のミラーリック攻略法か!?

サービス業としてのゲーム界を考える

☆ゲーメスト読者でも経営者とプレイヤーのトラブルがよくとりあげられているが、その原因は双方のサービス業の本質というものに対する理解の浅さにあると思う。

　まず、サービス業としてのゲームセンターの商品というものは、建物、筐体、その他備品といったハードウェア（売り物としてではなく、インカムを得るための道具と解釈する）と、店内の雰囲気、スタッフ（の感じ）などソフトウエアに大別される。サービス業の主たる商品が、後者のソフトウェアである。

　ところが、この日本島国根性の悲しさか、形のないソフトウェアには経済的にはおろか、その価値自体を認めない。ここに根本的な癌（ガン）がある。

　このフォーマットに乗って「サービス＝タダ」の公式が成立する。つまりは、タダにすることがサービス、サービスはタダでやってもらえる、という公式である。

　まず、プレイヤー側の問題から触れていこう。未成年者のタバコ、カツアゲなどは、ゲームセンターの雰囲気を著しく破壊する行為である。雰囲気＝商品のサービス業の公式にあてはめて考えると、これらは商品の破壊、すなわち営業妨害行為になる。

　また、経営者サイドによってプレイヤーに不快感を与えることは、自ら自分の商品を破壊することであり、自殺行為そのものである。

　何故このような問題が生ずるのかというと、先程の「サービス＝タダ」という公式が成立してしまうところにある。

　サービス業の主製品＝サービス＝ソフトウエア＝タダ、となり、タダなら質を良くすることはムダなので排除…となる。そしてゲームセンターの雰囲気が悪くなる。不良客も雰囲気の商品的価値を認めないので、ますますイヤな雰

マナー集について2つの意見

反対　マナー集は押し売り!? 私の意見を聞いて下さい

☆少々キツイ言い方かもしれませんが、私は「マナー集をつくってみませんか」というはまきた原人さんの意見（3月号P47に掲載）に反対します。

　マナー集が必要ないというのではなく、あったら恐ろしいことになると思うからです。要するに、ゲーメストが「マナーの押し売り」的な感じになる恐れがあるからなのです。

　例えば、都会にあるような一流のフランス料理店を思い浮かべてください。ああいう所は細かい部分までマナーだらけです。そんなものにいちいち気を配っていては、オイシイ料理までマズくなります。どうせ食事するなら、どこにでもあるような大衆食堂のほうがずっと魅力的です。

　つまり、私がいいたいのは「ゲームセンターは形式ばらないから気楽に行ける」ということです。ゲームセンターが「一流料理店」的なマナーだらけの場所になったらどうなるか!?

　（これは私の推測ですが）まず人間同志のコミュニケーションがとれなくなる、ゲームがつまらなくなる、そしてゲームセンターへ行くことさえ苦痛になってきます。そんなのがゲームセンターと言えるでしょうか!?

　「人のプレイにケチをつけない」「出したゴミは片付ける」というのはマナー以前の「常識」だと私は思います。よほど心がすさんだ人でない限り、ちょっと考えればわかることでしょう!? 少なくとも真のゲーマーなら、それくらいの常識はわきまえていて当然です。

　マナーというものは個人が考え、個人が実行していくも

囲気になる。
全体を通すと、メーカー、ディーラー、プレイヤー全てにサービスの本質を理解してほしいということである。もう1度、サービスというものの本質を見直すとともに、双方が歩み寄ってサービス改善に努めてほしい。
余談：どーも日本ではソフトウェアに対する価値観が定着していない。例えば、ゲーメストの攻略にも知的財産が認められ、それの代償に480円が支払われると考えてよい。雑君先生のキャラにも知的所有権が認められるんだから、乱用したらダメだよ!?
（宮城県　根井明君）
★年少の読者にはちょっと内容が難しいかもしれませんが、なかなか鋭い意見だと思いますよ。

のだと思いますから、他人に強制したり、統一させたりするものは「一流料理店的」な考えです。統一されたマナーなど、他人をケイベツする姿勢から生まれるものです。
（島根県　と～りがかりのROPER．君）

賛成

マナーを考えるいい機会

☆「マナー集をつくってみませんか」というはまきた原人さんの提案に私は賛成です。マナーやモラルというものは、本来我々ゲーマーが知らず知らずのうちに守っているべきものです。しかし、最近はマナーやモラルの何たるかを知らない者がゲーセンで好き勝手しています。自分は守れているという人も本当に守れているかどうか、もう1度考えてみる良い機会ではないでしょうか。
（香川県　CGC－ASM君）
★2つの意見を載せてみましたが、皆さんはどう思ったでしょうか。参考までに私の考えを…「自分がやられてイヤな事は、人にするな」

あなたのリック度ちぇっく

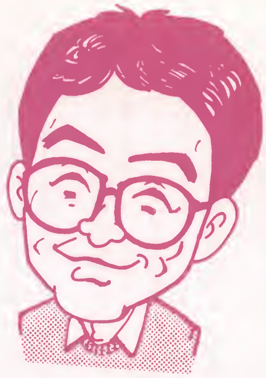
☆以下の質問に
○×で答えて下さい。

❶お面が好きだ。
❷ナタ、オノなどを使うのが上手である。
❸図書館で角材をふりまわし、先生に怒られたことがある。
❹鏡の前に立つと人の気配を感じる。
❺橋の上の水たまりはなぜかよけてしまう。
❻犬を見たらけっとばす。
❼つめの長い奴はたたきたくなる。
❽雨が降ったら、まっすぐ家に帰ることにしている。
❾家に額は飾らないようにしている。
❿チェンソーを使って木を切っていたおじさんを、空気銃で撃ったことがある。

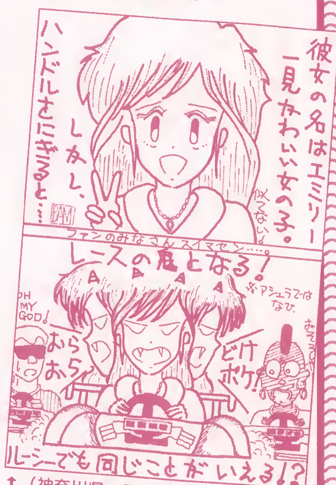
○の数が…

0～3の人…　一般市民
4～6の人…　凶暴なお方…。
7～9の人…　市民があなたを避けてませんか？
10の人…リックさんでしょ。お手紙下さい!!
（広島県　中田大介君）
★これはオモシロイ!!　これからも思わず笑ってしまうような「ちぇっく」を待ってるぞ!!

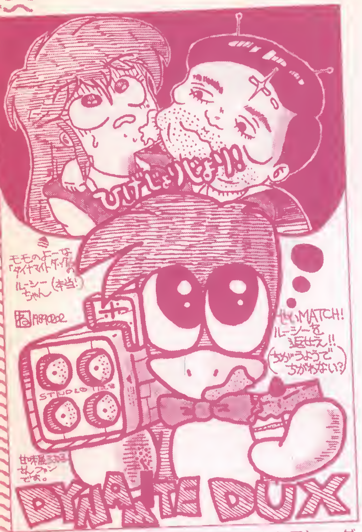
今、万感の思いをこめて皆さんに最後のメッセージ



★3年間…長いようで短いものです。引退を間近にひかえ、私は非常にセンチな気分になっています。消費した原稿用紙は2000枚を優に越え、そしてその何倍、何十倍もの読者と出会ってきました。(日本で1番多くのゲーマーの声を聞いたのは俺だ…という自信は、そのへんに裏付けがあるのです。)
アンケートハガキ一枚々々に至るまで、全ての郵便物に目を通してきた私。私にとって皆さんからのお手紙は大切な「宝物」であり、投稿してくれる方は大切な「仲間」であるのです。仲間達の協力のおかげで、私はここまでやってくることができました。本当にどうもありがとう!!
最後にあたって、皆さんに思い出してほしい事。それは創刊号で私が述べた言葉です。「権利は義務を遂行してはじめて主張できるもの」
皆さんがゲーマーとしての権利を主張するにあたっては、このことを常に胸にとどめておいてほしいのです。
…何だか胸がいっぱいで、涙で目がかすんできて、考えがまとまりません。最後だというのに、しっかりしなくては…。
本当にどうもありがとう、私の仲間達!!　ゲームを続ける限り、どこかで会えることでしょう。サヨナラは言いません。SEE　YOU　AGAIN!!
P・S　私からの感謝のしるしとして、今月号のアイランド掲載者全員（商談コーナーをのぞく）にテレカ&テレカケースをプレゼントします。
（涙ボロボロの御旅屋喜久）

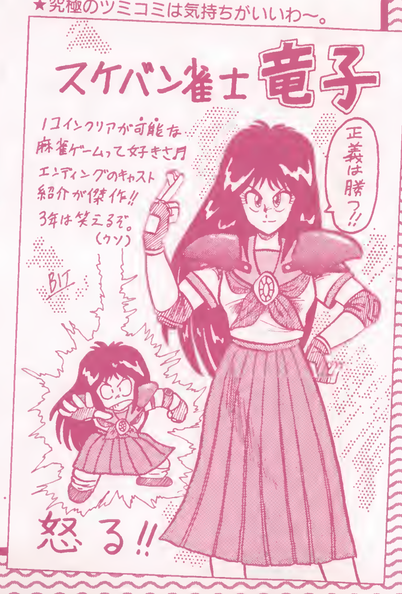


↑（神奈川県　BAM君）
★お、おそろしや…。



↑（奈良県　ねいどりきしやん君）★ダイナマイトダックスの大王＝MATCH?（ゲーメストNo.16参照）うーむ…。

↓（岐阜県　BIT君）
★究極のツミコミは気持ちがいいわ～。





↑（北海道　川村真理さん）★皆さんはどっちがお好みのタイプ?

ご商談コーナー

売ります

☆ビデオゲーム用14インチRGBモニターと1人用コントロールボックスをセットで2万円以上で売ります。すべて送料込みで。連絡はWハガキで。
(〒811-11 福岡県福岡市早良区東入部378-70 福重啓)

☆14インチテーブル中古筐体(完動品)とライフフォースを売ります。希望価格を書いてWハガキで連絡を。
(〒513 三重県鈴鹿市北玉垣町75-2 岡本敬三)

☆キョーワインターナショナルコントロールBOX(Ⓐ旧式、ビデオ出力)を5000円で。送料は貴方負担。ハガキで連絡を。
(〒448 愛知県刈谷市一里山町伐払1-1 松本邦彰)

☆ビデオゲーム基板闘いの挽歌を8000円、ラビオレプスを3万円で売ります。2つまとめて買ってくださる場合は3万5千円で売ります。Wハガキで連絡下さい。
(〒765 香川県善通寺市善通寺町7-4-19 高橋憲一)

☆ゲーム基板源平討魔伝を4万円前後で売ります。希望価格を書いてWハガキで連絡を。
(〒190-11 東京都西多摩郡羽村町緑ケ丘2-9-27 合葉司)

☆お雀子クラブの基板を、なんとたった500円で売ります。送料そちらもち。往復ハガキで連絡を。
(〒133 江戸川区北小岩2-31-16 第2富士荘102号 喜佐美和幸)

☆ツインファミコン(連射なし、赤)+RFコンバーター+ディスク2~3枚で12、000円以上で。希望があればプラス2000円ぐらいでファミリーベーシックとオセロ、五目ならべも付けます。送料こちらもち。連絡はWハガキにて。
(〒260 千葉県千葉市真砂1-5-18 片山真樹)

☆ストリートファイターのビデオを1500円で売ります。また、カプコンGM・VOL2、セガGM・VOL1(テープ)を各900円で、GSMタイトー1ニンジャウォーリアーズ(CD)を1200円で、GSMカプコン1大魔界村(カセット)を1500円で売ります。他の物との交換もOKです。封筒で連絡ください。
(〒701-02 岡山県岡山市大福938-02 佐藤久雄)

☆PCエンジンのソフト売ります。価格は2000円から3000円、新品多数あり。まとめて購入する人優先。とりあえず、リストを送りますので60円切手同封で連絡を。
(〒617 京都府長岡京市今里彦林5-4 前川修寛)

買います

☆キョーワインターナショナルのコントロールBOX(ビデオ端子対応)を2万円以下で買います。1番安く売って下さった方にはR-TYPEとコナミスペシャルのゲームミュージックをさしあげます。希望価格をWハガキに書いて連絡を。
(〒929-12 石川県河北郡高松町字高松ナ116-1 沖野敏幸)

☆ビデオゲーム基板パックランドをできるだけ安く売ってください。希望価格を書いてWハガキで連絡してください。
(〒041 北海道函館市美原1丁目37番22号 野田享)

☆ゲーム基板プランプポップをなるべく安く譲って下さい。送料こちらもち。希望価格を書いてハガキで連絡を。
(〒561 大阪府豊中市曽根西町2-1-11 里田亘)

☆MZ-2500用のドルアーガの塔をもっている方、ぜひ譲って下さい。できれば安価にて。送料こちらもち。連絡はWハガキで。ついでにレインボーアイランドのビデオも買います。
(〒260 千葉県千葉市真砂1-5-18 高山真樹)

☆ゲーメスト創刊号から87年11月号(NO.14)までを、なるべく安価で譲って下さい。安く譲ってくれた人には、アサルト、オーダーインのポップを差しあげます。まずはWハガキで。
(〒861-22 熊本県上益城郡益城町惣領1424-20 開康彦)

その他

☆あのPIIIの小冊子(中巻)と、そのポップを、真剣にPIIIを愛している方、1名に差しあげます。送料は当方負担します。PIIIにまつわる想いをWハガキで聞かせて下さい。1番熱意があると思われる方に。
(〒500 岐阜県岐阜市清本町8-8-6 洞田仲秋)

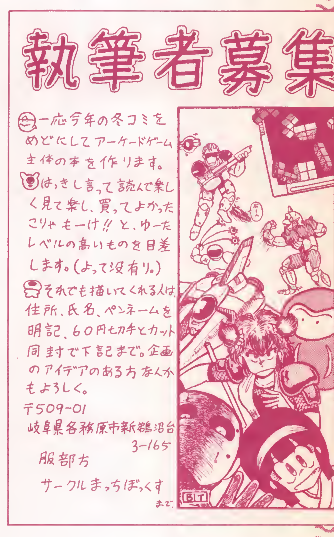
☆私のキョーワインターナショナルのコントロールボックスCタイプにイーアルカンフーの基板をつけて、あなたのPCエンジン+ソフト数本と交換してください。ソフトの多い人を優先します。Wハガキで連絡して下さい。
(〒471 愛知県豊田市秋葉町8-21-119 鈴木正雄)

☆全国のゲーメスト読者の皆さん、僕とGAMEの情報交換してください。男女年齢問いません。気軽にお手紙ください。返事は100%出しまする。
(〒257 神奈川県秦野市北矢名528-2 下津義弘)

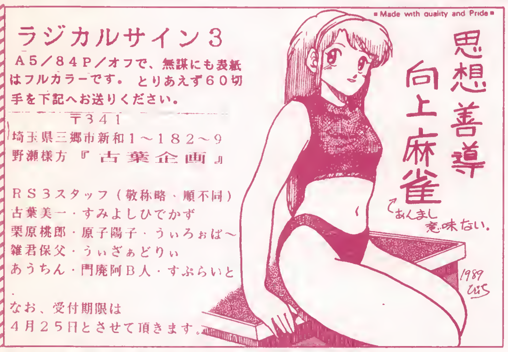
☆このコーナーでは、読者の皆さん同志の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

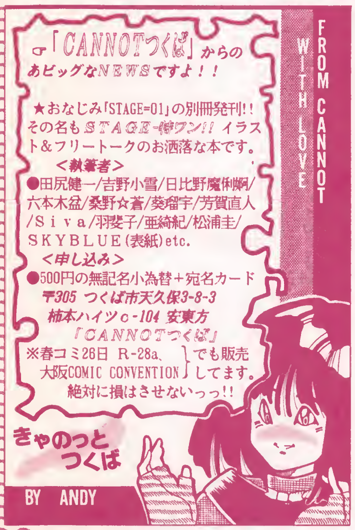
なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、御了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を試用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触(強引なサークル勧誘、一方的な手紙等)、または業者の方の御利用はご遠慮ください。









お便り待ってまーす



★皆さんからのお便り、イラスト等、なんでもお待ちしています。イラストをハガキにかく場合は黒インクを使ってくださあああい。

あて先 〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル
新声社
ゲーメストアイランド係

'89 AOU ショー

春のニューゲームとの出逢いの場 AOUショー

爆発レポートでい!!

オールカラーで大特集!!

やってまいりました。春のAOUショー

3月1、2日、新宿NSビルにて、春のAOUショーが開催されたゾ!! 春から夏にかけてのニューゲームの発表会であるだけに、会場内は熱気でムンムンだ!!

今回は一般入場券を販売しなかったため、プレイヤーの入場は昨年よりやや少なめ。そのような中で、幸運にも入場できた人は、会場で何かを感じとれたことだろう!?

秋のAMショーとは異なり、小さなブースでいかに自社製品を売り込むか…という事が各メーカーに要求されるのだけれど、その成果やいかに!?

各メーカーのブース＆ニューゲームの紹介だぁ〜!!



こちらも受付のお姉様。赤い服ってセクシー♡



受付のお姉様。Joeいわく「マネキンみてー!!」



ううっ♡（カメラの㊇さんも好きですねー）ローラートロンのお2人。

ゲーメストブースは大爆発

何を血迷ったのか、今年のAOUショーにもゲーメストはブースを出展したのだ!!

バックナンバー、テレカ、バインダーの販売、ゲームビデオの上映会…といった所が出展内容。

おっと、忘れちゃいけないのがニューゲーム人気速報だ。これは会場内で人気ゲームのアンケートを行ない、その結果をリアルタイムに発表するというもの。オペレーター＆メーカーの方々の視線がアツイアツイ!! アンケート用紙が燃えあがっちゃうほどだ!!

ブースの中でせわしく動く㊎も、この日のために作ったオリジナルウィンドブレーカーを身にまとい、ウキウキ気分。この「ウィンブレ欲しい!!」という方も多々あったので、そこは太っ腹の新声社、皆さんにもプレゼントしてしまおー♬（くわしくは94ページを見てね）

おかげさまでゲーメストブースは大盛況。来てくれた皆さん、本当にどーもありがとーございました。

（御旅屋）



新声社ゲーメストブースの(大)公開！ バックナンバー販売は好評でした。



ゲームビデオの上映好評。大画面と大音量で満足々々。



全員そろって、ハイポーズ!! おーい、みんな〜どこ見てんの〜。





これがゲーメストオリジナルウィンドブレーカーなのさ!! (大)サービスで読者の皆さんにもプレゼントしちゃうゾ。くわしくはプレゼントのページを…。

ターボアウトラン

前作をしのぐパワーとサウンドを引っさげ、

SEGAが自信をもって贈る最新作!!



タイトル画面。

前作アウトランがパワーアップして帰ってきた。その名もターボアウトラン。

アメリカ「ニューヨーク」から「ロサンゼルス」まで、新たに装備されたターボを使い、全16ステージクリア目指してつき進め!



コース全景。青い所がチェックポイント。

ターボをうまく使え!

画面中央下にある横に長いメーターを見てほしい。ターボアウトランでは、このメーターがターボの使える『回数』なのだ。左側が黄色、右側が赤。OVERHEATと書かれているのがわかるだろうか?

車を走らせると少しずつラインが右へのびて行く。

このラインはタコメーターと並んでのび、黄色の時ならターボが使え、赤になるとエンジンに負担がかかってしまいオーバーヒート、つまりターボが使えなくなってしまうのだ。だから意味のないターボの使用は、大幅なタイムロスにつながってしまうので、注意が必要となる。が、ここでよく考えてみると、ターボメーターが黄色の時なら、ターボは何度でも使えるのではないだろうか? まさにその通り。要はエンジンに負担をかけなければいいのだ。



まずい! オーバーヒート!

ターボの回数にしばられることがないので、クラッシュした時の立ち上げは、涙がでるほどうれしくなる。あと少しでゴールなのにミス…。そんなセリフをなくしてくれるゲームなのだ。


ターボ使用。燃える。

ギア操作も重要だっ

さて次にギアだが、今回はLOW、HIGHの他に、オートマチックかマニュアルかを選ぶことができる。初心者の人は、ハンドルに専念できるオートマチック車を選んだ方が良いだろう。



ギアセレクト。

これもエンジンの回転数等に応じてシフトチェンジが行われるので、ターボ使用にはマニュアル車との違いはないぞ。シフトレバーにはボタンがついており、これがターボ使用ボタンなので、ハンドルばかりに気をとられないように!

うれしいパーツたち

16ステージ4エリアごとに今までのタイムがスコアチェンジされるが、その後、次のステージの為に「HIPOWER ENGINE」「HIGRIP TIRE」「SPECIAL TURBO」の3つのうちどれかひとつを選び、装備する事ができる。

全体的にタイヤがどのエリアにも使えるが、一度選択したパーツは1エリア(4ステージ)過ぎると次に使えなくなるので、コースの状態を良く把握して使おう。普通に走る分には、エンジン→ターボ→タイヤか、ターボ→エンジン→タイヤが良いだろう。



パーツセレクト。一度使うと小さくなる。

とにかくプレイ!

ターボだギヤだと書いてきたが、プレイしてみないとわからないのはあたり前。すでに発売されていると思うので図と照らしあわせながら見て行こう。

エリア1:苦しいカーブはそれほどなく、ターボがもりもり使える。パトカーが後からやってくるが、ここでクラッシュしているようではまだまだ青いぞ! もしミスってしまった時は、ターボを上手く使ってロスタイムを取り戻せ。


何故か道路が水でいっぱい。



こんな美しい風景が多々ある。

エリア2:エリア1とは逆に曲がり切れない所もあるが、道だけ蛇行していて、実は真中にいれば大丈夫という部分もあるぞ!


この後草に突っ込んでます。



ちゃんと前がわかる。

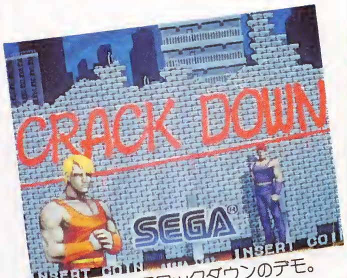
エリア3:前のカーブにプラスして、環境的影響が出る


水遊びしてる場合じゃない。


死んでるクーパ発見。


クラーッシュ!

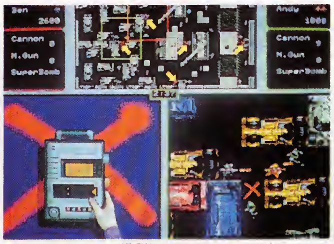
セガ


まさしくクロックダウンのデモ。

凝ってるぞ CRACK DOWN

セガのブースでは、ターボアウトランなど目玉商品の他に、未発表のゲーム、「CRACK DOWN」が出ていました。人気もかなり良かったようです。

このゲーム、画面はガントレット、キャラクターの姿形、雰囲気はゲイングランドに似ていた、かな？


爆弾セット。

ルールは、指定されたポイントにダイナマイトを仕掛けて出口に向かうというシンプルなものですが、敵の弾をよけるのに壁に張り付いたり、弾制限があったりする（弾がなくなったり、接近戦になったりするとパンチ、キックをする）など、なかなか凝っています。

ダンジョンのワナ?も、自動ドア（これはワナじゃないけど…でも楽しい）や、ある場所へ行くと敵がボンと現れたり、ウィーンと下から上がってきたりとナカナカのものです。

このゲームで感心させられたのは、2Pでやると1P側と2P側でダンジョンの中を別々に動けるようになっていることです。別にめずらしくもないことですが、このゲームにはそれが妙に合っていて、例えば1P側が敵を引きつけておいて、2P側が後ろから陰険に撃つことが出来ます。

このゲームをやって残念だったことは、武器等の種類が少ないこと、すぐに壁に張り付いてしまうこと、それにまだ製作中だったため、面数が少なかったこと等です。

スポーツ物にドライブにさすがにセガブース

次にレッスルウォー。もうすでに紹介していますが、自分でやってみた感想はとにかくすごい。グラフィックもきれいだし、なにしろキャラクターがでかい。プロレスゲームも昔に比べて進歩したものだな～と、しみじみ思います。

またまた多数同時プレイのラストサバイバー。このゲームは内容はともかくとして、グラフィックに立体感があり、非常に凝っていると感じました。

しんがりは、みなさんよくご存知のアウトランのターボ付。相変ず一般のプレイヤーに人気が高い。前作アウトランを超えられるか!? 今注目の的となってるゲームです。

おっと失礼、「BIG TITLE」というボクシングゲーム（アップライト）も出展していました。

（バイオ）


受付の美人３人娘。


熱くなるぜーっ（本当に汗かいた）


今年のセガはテーブルにも力を入れる。

あのアウトランの感動を


何もない…。

面。砂や草で路面が見えなくなる時が多々ある。砂地などに突っ込んでアクセルを踏むと、ターボが使えなくなってしまうので注意が必要だ。

エリア４：さすがに最終エリアだけのことはあり、前３エリア全ての要素が組み込まれている。必要のないターボの使用は死をまねく。ご注意！ ここまで来れた君なら、ハンドルやギアのテクニックでうまく切り抜けられるはずだ。

一番最後、エリア16では、1カ所鋭いカーブがあるだけなので、今までの苦しかった思いをかみしめ、ゴールインしよう。


寒い！ 寒いぞっ！

ヒューヒューッ



こんな風にはなりたくない。

とにかく曲だ！

プレイ後、またそれを見た後、BGMの良さにあらためて感動することだろう。

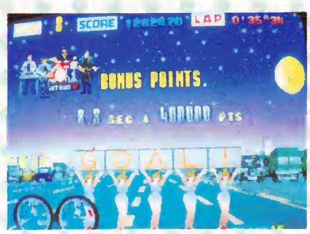
…エリアごとに出たバンドのグラフィック。実はこれ、セガ社のサウンドチーム「SST」バンドなのだ。ハッキリ言って、これは僕らへのプレゼントゲームだ。


熱い！ 熱いぞっ！

プレイ後の感想は…

最初にプレイした感想として、実に細かい所にまで気を配られている。草をける時や敵車にぶつかる時、吹き飛んだ敵車が路上に止まっているなど、今迄のドライブゲームにはなかった味を出している。グラフィックよし、操作性よし、BGMよし、ゲームセンターで見かけたら、是非一度プレイしてほしい。

（海軟風）


さて、ここまで何日かかったでしょう。


くやしがるライバル。

'89 AOU ショー

嵐を呼んでこそコナミ、今後の大爆発に期待!!

コナミ

今年のコナミさんはどうしたのでしょうか?
去年はグラIIの出展で、すごい人気だったのに〜。
嵐の前の静けさということで、今後に期待かあ!?


いいですね、2P。


急降下爆撃隊。全方位スクロールが迫力。



コナミ・ブース。

今回の出展作は、「急降下爆撃隊」と「メインスタジアム」の国内版と海外版の2機種、3作品のみでした。

特に「急降下…」は、まだ開発途中ということもあり、完成品とは言えず(時にはバグって、画面停止してしまったりした)客付きは今ひとつという感じでした。

他社のブースに比べて、さびしい感じがしました。ブースの位置が会場の奥の方で、分かりにくい場所であったことも、このことに拍車をかけていたのかもしれません。

はっきり言って、目玉作品がなかったことが、この傾向の最大の原因でしょう。昨年は「グラII」という大目玉があったのですが…(このようなことは、みんな分かっていると思いますが)。

今年は、「グラIII」が出るらしいので、そちらに期待します。しかし、年2回しかないショーの1つなのですから、もう少し力を入れても良いのではないでしょうか(確かに、AOUショーはAMショーに比べて規模が小さいということは認めますが)。

受付に座っているお姉様が寂しそうに見えました。

まあ、開発がショーに間に合わなかったせいということにして許します。本当に期待しているんですよ、コナミさん。今後の動向に期待しています(寂しかったんですよ。うーん、悲しい)。

メインスタジアム

〃野球ゲーム〃はたくさんあっても、〃ベースボールゲーム〃と呼べるのは「メインスタジアム」だけ。舞台はメジャーリーグで6球団のうち1つだけ選択できます。

操作方法

操作は8方向レバーに2ボタンで、攻撃と守備でそれぞれ操作方法が違います。

攻撃(バッティング)は、上下左右でバッターの位置を決め、ピッチャーが投球したあとレバーの上下でスイングの高さ(上・中・下)を決めて、Aボタンでスイング、Bボタンでバントになります。ボールの高さとスイングのタイミングが合わないと空振りになります。

走者は、Aボタンで前進、Bボタンで後退します。この時ボタンを連打すれば走者のスピードが速くなります。

今度はピッチャーですが、投球前にレバーを入れてBボタンを押すとコースを決めることができます。レバーを入れてAボタンを押すとレバーに対応した変化球とともに(速球もあり)Bボタンで決めたコースに投球します。

変化球は、スライダー・セイルボール・カーブ・チェンジアップ・シュート・ドロップ・フォーク・シンカーの8種類と速球も加えると、計9つの球種となります。

守備は、カーソルのついた選手をレバーで動かせ、ボールを取った選手はレバーで送球する塁を指定してからAボタンを押せば送球できます。

1クレジットで、1Pプレイの場合は3イニング、2P同時プレイの場合は2イニング遊べます。当然コンティニュープレイもでき、同点の場合は延長戦になるそうです。

完成すれば期待作

このゲームの大きな特徴は多彩なカメラアングルからとらえたウインドディスプレイだ。ランナーが走る姿や野手がボールを追いかける姿などを、ゲーム画面と同時進行でアニメーションをしてくれる、すぐれもの。

また、ホームランを打った場合などは、スローモーションで再現してくれるというおまけつき。ホームランの感動を再現してくれて、なかなか気持ちがいいのであーる。この手法は過去に同社のダブルドリブルでありましたねえ。

プレイした感想は、バッティングに関してはボールの高さがいまいち読めないことや、タイミングが取りづらいこと。走塁に関しては、ランナーの足が遅いのでセンターゴロなどができてしまうこと。ピッチングに関しては、低めのフォークボールを投げていると三振が多くとれること、などがありました。

まだ未完成品のようなので改良を期待しています。

急降下爆撃隊



なかなか壊せないよお。



ミサイルで狙え〜。



こんなのどこにあるんでしょうか?



砲台がいっぱい。

何度も言うようですが、開発中のものなので、はっきりした言及は避けたいのです。
あえて説明するならば、全方向スクロールのシューティングタイプのゲームです。
自機の戦闘機を8方向レバーで操作し、急降下・急旋回・スライド飛行を駆使して、空中物・地上物・巨大要塞をミサイル、バルカンでやっつけていくという感じのゲームです。
画面下方には、HSI（水平位置方向指示器）とADI（飛行指示器）と対空レーダーが表示されており、本物の操縦の雰囲気をかもし出しています。他にも、地下に隠れている巨大円盤をさがし出すための対地レーダーが搭載されています。
ミサイルやバルカンのパワーアップもあるのですが、どのようなものかは、今の時点では分かっていません。
ゲーム内容的には、どこかで見たことあるなあ、という感じのものなのですが、ビデオゲームではめずらしい試みではないでしょうか。これから、このような全方向スクロールのゲームも多く出てくるでしょう。
このゲームがどのようになるかは、これからの手直しにかかっています。完成品には期待しています。

静かすぎたぞコナミ、



ピタリきまってます。



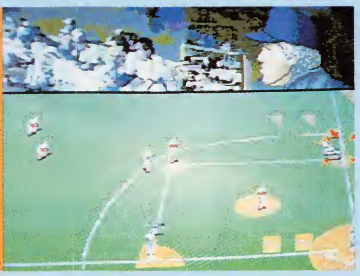
なんでしょう。



わあーすばらしい、阿部さん珍プレイ。



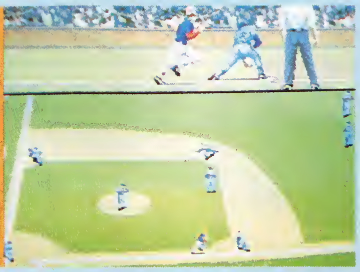
2P同時プレイの図。左右と見くらべよう。まちがいさがしですね。



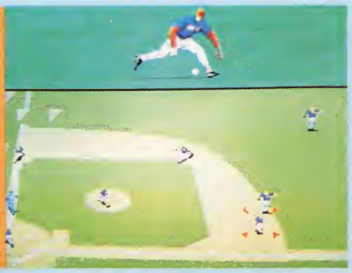
監督さんがガムをかみかみしているの図。フィールドがバグってる!?



ピッチャーが投球しているところ。1回の裏プレイヤー側の2点リード。



1塁ベース上にてアウトかセーフかきわどい所の図。上下と見くらべよう。



守備の人がボールを追いかけるの図。


うーんシャンハイ!

チャイナドレスがよくにあう

サン電子

'89 AOU ショー

出展されていたのは上海II、タフターフ、ベイルート。以上の3作品。

やはり親の七光とゆーか、後光とゆーか、上海IIが目立っていましたね。

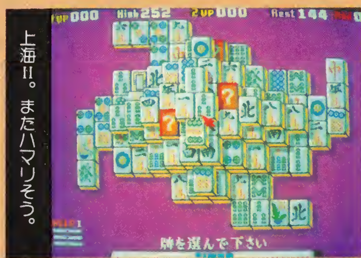
ブースの通路側には、上海II。通路から見える様に残りの2作が設置してあり、すっきりとしたレイアウトでした。

上海II

サン電子のメイン。

親しみ易い(?)麻雀パイを使用した単純なテレビゲームとして、ゲーセン野郎のみならず、通勤電車のサラリーマンまでをもクギズケにしたゲームのパートII。

当日、前評判や噂も手伝ってか、台が開くことはほとんど無かった。



上海II。またハマリそう。

ベイルート

サン電子開発のセガ販売。

横から見た、アクションシューティングゲームだ。

自分の武器は4種類。ショット、ナパーム、火炎放射器など。それぞれ1段階のパワーアップが可能となっている。

横の移動が思ったより速くて気持ちが良いのだが、ジャンプがイマイチ。細かい動きが良くない。

それぞれの面の展開はかなりのレベルに達しているのだが、画面が地味な分だけ損をしているようだ。


ベイルート。奇烈な闘いが…。

タフターフ

一口で言ってしまえば格闘ゲームなのであるが、他のものと違う点が1つある。武器で攻撃をすることがゲームのメインである。

主人公2人は最初は素手であるが、敵を倒したり、落ちているのを拾ったりして、武器を手に入れることになる。その武器も何種類かあって、鉄パイプに始まり、斧まであるのだ。

いわば「棒で人をなぐるゲーム」ですな。独特の味があって、そこそこ遊べまっせ。

(Joe)


タフターフ。
素手がきかん。棒でのしちゃえ。

デコとタイトーが出展

ピンボール



"ジョーカーズ" かなり良い出来のマシン。


"トラックストップ"バリーネームのウイリアムズマシン。


タイトーブースの "ホットショット"。


デコのブース。両機種ともプレイヤーが途切れないほどの人気。

はい、ピンボールコーナーAOU出張版ですよ～。

ピンボールはデコとタイトーが出展していました。

デコは最新マシン、先月号で紹介した"タイムマシン"を3台、こちらもすでに紹介済みの"トルピードアレイ"を2台の計5台。

今回もインストラクターが2名付いてくれて、アンケートもとっていました。またまたポスターマニュアルを送ってくれるそうですので、次号以後のピンボールコーナーに注目すべし!! もちろんタイムマシンの美しいやつですよ～ん。

タイトーは3機種を1台ずつ計3台出展で、プリミアの新作"ホットショット"。これは射的をテーマとしたマシン。

2台目の"トラックストップ"はうわさのウイリアムズのラインで作られたバリー社のピンボールで、その名の通り大型トラックをテーマとしています。

もう1台はウイリアムズの新作"ジョーカーズ"。ウイリアムズにしてはめずらしいカードゲーム(ポーカーね)をテーマとしたマシンです。

さて、ブースの状態は、こちらもあい変わらずピンボールをオマケとしか見てくれていない様でして、一番目立たない所に肩をよせ合う様に3台並んでいました。かわいそうに…。

もうちょっとなんとかして下さいよ、タイトーさん。

(C・C)

オペレーターがゼッサン!!

SNK

オペレーターの方々にけっこう評判がよかったのがこのブース。さてその理由はというと「原始島」です。私が思うに、今回のAOUショーにおいて1番お客がついていたシューティングゲームの1つではないでしょうか。

SNKブースでは、他には怒シリーズ第3弾「怒III」タイトーのオペレーションサンダーボルトと同じ様な筐体使用の「メカナイズドアタック」の計3機種。筐体の台数も豊富で、席が空くことがないくらいの入りでした。



時に忘れられた世界、原始島。

原始島

横スクロール、2人同時プレイ可能で、オプションもつきます。

操作系をみると、8方向レバーにショットボタン1つ、オプション移動ボタンが1つ。オプション移動ボタンでオプションの位置を変え、攻撃方向と攻撃種類を変えます。

ステージによって上下からの敵が多かったり、後ろから多かったりするので、オプションの移動が大切になってきます。

また、敵もとってもイカしてます。これについては言わない方が面白いと思うので書かないでおきます。だって面白いし、突然これですからねえ。きっとビックリするでしょう。期待して下さい。



巨大プテラノドン登場！
「エ・エサはやだ――っ!!」



メカナイズドアタック

これは一種の体感ゲームなのでしょう。撃てば銃がゴトゴトと動くし、筐体は、タイトーのオペレーションサンダーボルトと同じようなもの。

操作方法はタイトーのものと同じで、トリガーを引いて撃ち、手榴弾ボタンで、手榴弾もしくはロケット砲が使えます。敵を撃ってると、肉がとれ機械が見えてくるぞ！



サイボーグはカタイ。ガンガンうちこむと表皮がはがれる。

怒III

このシリーズもついに第3弾。新しくなるにつれ、内容の方も少しずつ変わってきているが、操作方法だけは変わらず、あのクルクル回すことができるレバーです。

内容もシンプルで、敵を倒していって、最終的にボスを倒すというもの。

（ずるずる）



「はッ!!」回しゲリがサクレツ。のけぞり方が脱獄している。

やはり忍者龍剣伝か!?

テクモ

テクモといえばやはり「忍者龍剣伝」でしょう。

今回のショーでは、コーナー半分をプライズマシンとメダルゲーム、残りの半分をピンボールアクションと忍者龍剣伝が占めていました。



忍龍をやるお姉さん方。スティックに力が入る。

忍者龍剣伝

ちょっと変わったスティッククレバーとボタン2つで操作。首切り投げや飛鳥返しといった「五体技」を使い敵を倒して行くゲーム。今回のは輸出用という事もあって難易度はちょっと高目でした。

スーパーピンボールアクション

前ピンボールアクションのバージョンアップのようなゲームです。

モニターをゲーム用とスコア&インフォパネル用の2つに分け、随時変化するグラフィックを見ているだけでも楽しくなるゲームでした。

（海歓風）



Sピンボールアクションのスコア画面。



おなじみ龍剣伝。

'89 AOU ショー

タイトーシューティングファン、お待たせ！
あの「飛翔鮫」が帰ってきたぞ!!

ファイティング・ホーク

©TAITO

T. J.



タイトル画面。右からワシのマークの大正△○が飛んでくる。

タイトーの新作シューティングがとうとう出たぞ。その名もファイティング・ホークだ。

あの名作「飛翔鮫」のイメージがそのまま受け継がれているこのゲームは、それほど難しくない。注意しなければいけないのは後方から出現する戦車ぐらいだ。

さあ、シューティングにある「爽快感」を君も味わってみようじゃないか。

ドラゴンバットを破壊せよ

プレイヤーは、戦闘機「ファルコン」を操作して、草原、氷山、氷河、雪原地帯、都市などを展開するマップ上の敵を破壊し、最終ラウンドは上空でのドックファイトを行ない、最新爆撃機「ドラゴンバット」を破壊することが目的です。

通常ショットと誘導弾

自機は通常ショットと誘導弾（ボンバー）を使用し、敵を破壊します。

通常ショットは初期時2連装で、ショットアイテムを取る事で10連装までパワーアップします。

誘導弾ボンバーはマックス5発までストックできます。1発発射することで5機の誘導弾が敵に向かって発射されます。ボンバーアイテムを取る事で1発増えます。

また、誘導弾を発射すると敵の弾を消してくれるので、使い方によっては非常に役に立ってくれます。あと、誘導弾1機は通常ショット弾の4発分に相当します。

ラウンドは6R

ラウンド数は1R～6Rまであります。

○1R――このラウンドの雰囲気は草原地帯です。また川もあり、所々に建物があります。

戦車は木や建物の中から出現し、海上タンクは川から出現します。

ラウンドの中盤に中型装甲車「デストロイトII」が出現します。

入江には戦艦が2隻止まっています。

ラウンド終盤には大型戦闘装甲車「ジャッカルペア」が出現します。

○2R――このラウンドは海上です。しかし、氷地帯があり、その氷上に戦車や氷上タンクがいます。

大型の敵は以下の通りです。

初盤：1級戦艦
中盤：巨大空母
終盤：2級戦艦

○3R――このラウンドは雪上で岸壁の穴から戦車がでてきます。また川はありません。

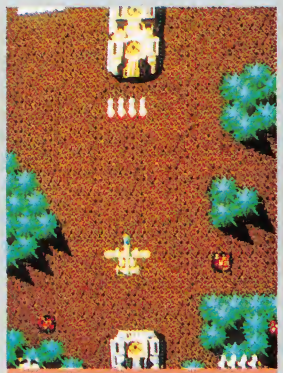
大型の敵は次の通りです。

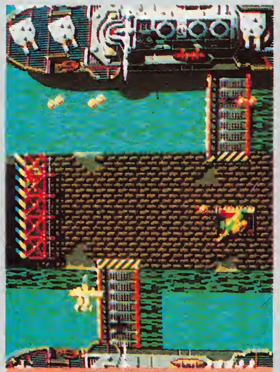
中盤：レーザーオクトバス
終盤：ベアタンク

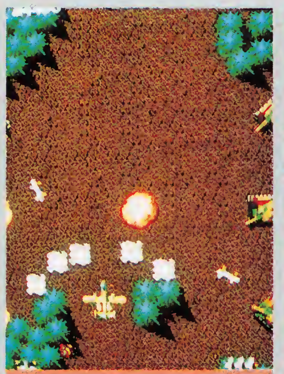
○4R――このラウンドは街中で、ヨーロッパ・ロシア調の雰囲気です。また川や運河があり、海上タンクが出現してきます。



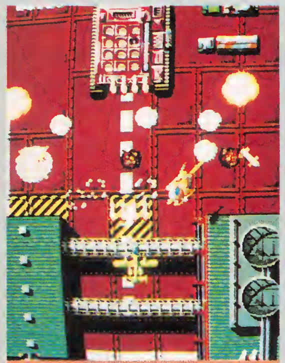
黒い飛行機は敵じゃないよ。


スタート時に出てくるボス。3回攻撃しよう。

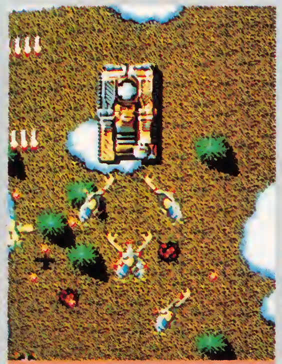

究極タイガーの時より太りましたねえ。


1面のヤマ場。必ず誘導弾を使うように。

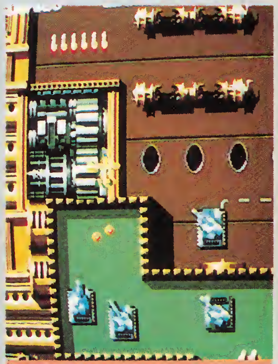

ショットのパワーアイテム。


右上のタンクは3台目にパワーアップが隠されている。

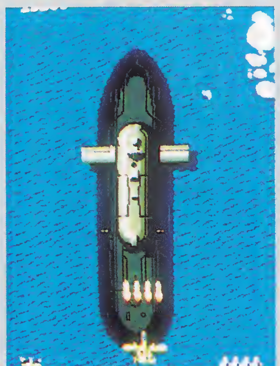

4面ボス、ビックフッド。真ん中さえ倒せば…。

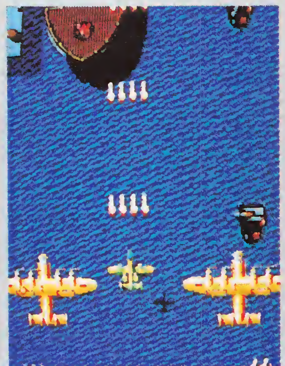

空中の変態、もとい編隊も気が抜けないぞ。


ベアタンク。危なくなったら即、誘導弾だね。


巨大戦艦が上にスクロールする。速攻命!!だ。

大型の敵は次の通りです。
中盤：デストロイド1
終盤：ビッグフット
○5R――このラウンドは4ラウンドと同じく街中です。しかし、川はなく海があり、海上タンク、1級戦艦、潜水艦が攻撃してきます。
大型の敵は次の通りです。
初盤：メガシベリア
中盤：1級戦艦、デストロイドII
終盤：潜水艦
1～5ラウンドは1ラウンドにつき、中盤・終盤にて2台の大型戦車が出現します。
○6R――このラウンドは空中です。また敵はフォックスバットと最新爆撃機ドラゴンバットだけです。
このラウンドは他のラウンドと異なり、ラウンドの長さ（他の25画面分）が一定していません。
ドラゴンバットが出現する時は…
●フォックスバットを25機破壊した時
●1分間が過ぎた時
で、フォックスバットが残っている時は全てのフォックスバットは退散していきます。
ドラゴンバット出現時はフォックスバットの残数表示を消します。また「WARNING!!」の表示があり、その後にプレイヤーの攻撃が始まります。
このドラゴンバットを倒すと最終ラウンドクリアとなります。（10万点ボーナス）
ドラゴンバットを倒さず、2分間ねばっていると後方よりフォックスバットも出現してきます。それでも1分間ねばると強制的にフォックスバットがプレーヤー機めがけてミサイルを撃ってきます。
○各ラウンドをクリアすると誘導弾の残数×千点とクリアボーナスがもらえます。
ということで、ファイティングホークの紹介を終わります。AOUショーでやった人もいるかと思いますが、はっきり言っておもしろい!! シューティングが苦手な人にも十分楽しめるゲームのはずだ。
BGMもなかなかクロウト好みになっているので、ゲーセンに一刻も早く入ってくれることを望む!!


リ○○○○ー○に出てきたような海上戦艦。


当たり判定が超大きい。気をつけろ!!


いよいよ最後のボス、ドラゴンバットだ。2周目はないぞ、がんばれ!!


パターンにすれば恐くないんだけどね。

新作とヒットゲームまじえ自信満々
タイトー

今回もタイトーブースは実に多くの種類のゲームが出品されていました。
子供向けのちびっ子シリーズからテーブルゲーム、アップライト、さらにはカラオケにCDジュークボックス。
幅広い年齢層に対応するタイトーのパワーを示してくれました。


タイトーブース。外国の人が多かった。

ファイティング・ホーク

飛翔鮫・究極タイガーなどのシューティング・シリーズにつらなる新作。
くわしく紹介しておきましたので、見て下さい。

チェイスH・Q

すでに発売されている、人気ドライブゲーム。みなさんも、すでに充分御存知のゲームです。
あえてショーに出品されていたのは、タイトーの自信の証明、といったところでしょうか。

オペレーション・サンダーボルト

これ又、チェイスH・Qとならんで、すでに発売され人気を得ているゲーム。
巨大スクリーンに画面を投影してプレイするタイプのものも出品され、大迫力でした。


もちろんオペレーションサンダーボルト。

目撃

麻薬取り引きの現場を目撃してしまったばかりに、警官と悪の組織の両方から追われる身となってしまった2人の主人公。身も心もボロボロになりながら、刺客の追跡をふり切って自由をつかむのだ。
操作は©SNKのループレバーに2ボタン。向いている方向にパンチ、キックを出します。また、敵を倒すと鉄パイプやライフルを使う事ができます。道を歩いていてパトカーにひき殺されたり、警官に至近距離から頭を射ちぬかれたり、画面すみで大勢の敵にふくろだたきにあったりと、中々寒いものが走る社会派ゲームといえましょう。


「は！ お、おまわりさんが?」「みられたかっ！ 消せ!!」…目撃。

エンフォース

近未来の戦場を舞台にした3Dシューティングゲーム。
果てしなく続く道を走行しながら次々と現れる装甲機兵やヘリと闘い、ゲートを突破すれば1面クリア。バルカン砲とミサイルを使いわけるのがコツといえばコツですかね。目の前に現れる兵隊をひき倒すのが病みつきになりそうで、コワイ。

ラスタンサーガ2

奥行きのある世界と大迫力のサウンドで固定ファンの多いラスタンに、ついに続編が登場しました。いやおうなしに高まる期待／ さてその内容は…？
ラスタン2は、前作とはうって変わって、スーパーマンのようなグラフィックに2人同時プレイ、でかい顔とかなり印象の違うものになりました。ただし操作系やアイテムの一部、意地の悪い罠は前作通りです。
そうそう音楽も究極的にも盛り上がっていて、前作のファンもそうでない人も一聴の価値あり!!　（GOD&桃郎）

今度はトンマで勝負!!

アイレム

'89 AQU ショー



黙々と〝トンマ〟をプレイするずるずる。



女性に人気、キスメットイブ。

ブースもすべてトンマ一色。
プレイヤーもすべてトンマ風（ジョーダン）。
占いマシン〝ネーム・メート〟で占った結果は…。

今回のアイレムは、ビデオゲーム〝レジェンドオブヒーロー・トンマ〟を中心に出展されていました。各メーカーのブースに比べてもかなり広めのブースにビデオゲームの筐体が置かれ、それが全てトンマでした。

ショー会場の中では、比較的入り口から遠く、決して良い場所ではなかったと思いますが、トンマは台数も多く、多くの人がこのゲームを体験できたと思います。

アイレムのビデオゲームはトンマ一本でしたが、その他は毎度おなじみの〝キスメット・イブ〟や占いマシン、ネーム・メートも出展されていました。

編集部の中では、ひそかに占いマシンの人気が高く、このネームメートや他の占いマシンなどで遊んで盛り上がっている光景が見られました。占いの結果はあまり良くなかったようです。（笑）



アイレムの受付には野寺さんと吉岡さん。いつもお世話になってます。



「こいつはおもしろいぜ」プレイヤー談。

LEGEND OF HERO TONMA

このゲームは、コミカルキャラクター〝トンマ〟を操作してジャンプと攻撃をうまく使い、お姫様を助け出すというものです。

ありがちなゲームのようですが、アイレム独特のキャラクターセンスが光っています。また、ゲーム内容もカンタンなようで難しいという感じで、1度プレイすると2度、3度とやってみたくなるユニークなゲームになっていました。

STORY

いつものように丘の上で空想にふけるトンマ宝帝。やや！どこから来たのかオンボロ紙切れが舞い降りた。

〝はるか東方、前人未島という島に、魔物達が住み着きて、島民達は追い出され、1人囚われし王女様夜毎シクシク泣くという〟

さ〜て大変！助けに行かねば！トンマ宝帝勇気リンリンわいてきた。それ行け！やれ行け！めざすは前人未島なり。

エモンガケを昇り、カツドンオー森を通り抜けて、最後にはショーバイハン城に向かうというミョーなゲームです。

遊び方

このゲームの操作の中で一番特徴のある点は、空中制御です。

まず、ジャンプ中にレバーを上にすると落下速度がおそくなります。レバーを下にすると落下速度がはやくなります。

また、ジャンプした後でかなり自由に空中制御ができます。特に、左右の方向転換は必要以上に敏感に反応してしまうので慣れることが必要です。

ジャンプボタンを押す長さによってもジャップの高さがかわるようです。

アイテムについて

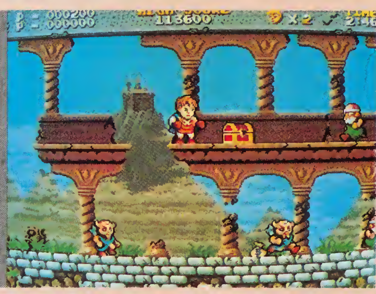
基本攻撃のパワーアップと補助攻撃のパワーアップがあ



前人未島の全景。



牛の顔が弾を吐いてくる。



STAGE1のちょっとお町。宝箱を開けるとコインが。



ローラートロンのブース。

ローラートロン

なんといってもダブルドラゴンII

メーカーでの出展ではなくて、デイトリビューターからの出展であった。

アメリカでは、既に出廻っていたそうなので、逆輸入という形。

ダブルドラゴンIIである。本家格闘ゲーム。ボタン3つ。

では、ゲームの中へと入って行こうかね。

まず言っておかなければならないのは、操作系が変わったという点。前作の、キック、パンチ、ジャンプ、ではなくなり、「熱血硬派くにお君」の左攻撃、右攻撃、ジャンプに戻ってしまいました。

これにより、前回の直観的な操作に多種の技が加わったのである。どの様な技が増えたのかは、やってからのお楽しみである。

そして、敵のキャラクターが大幅に入れ換わっている。前回のボス的存在であった大男は、ザコランクに落ちてしまったぐらいのランクアップである。

再生大男、007ばりのジョーズ、奇声を発する鉄棒使い。

増えたのは敵だけではない。

シャベル（投げることもできちゃう）、パイナップル（手榴弾のこと）、チェーン。

増えたモノを挙げていると、キリがない。

敵の動きも多様化したぞ。

ナイフをジャンプして投げつける、足払い、無敵のトラクター、背景のくせに「モーモー」とうるさい牛。とどめは、「ミック・ジャガーのとんぼがえり」。

本家の底力を見せつけられてしまった様だ。

個人的には、一番の期待株なのである。

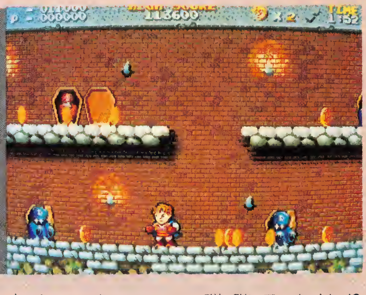
（Joe山田）



やはりやさしい。



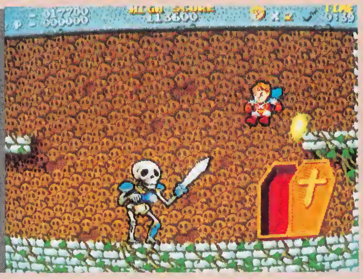
私Joeと先生。



キョンシーもどきがジャンプして襲ってくる。



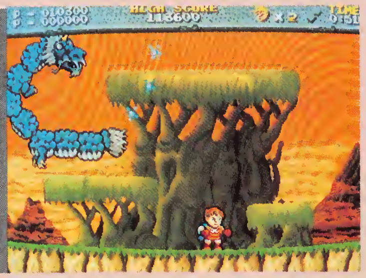
舌を伸ばしてくる敵もいる。



1面のボス・デーモン。



がけを登るトンマ。石像は耐久力がある。



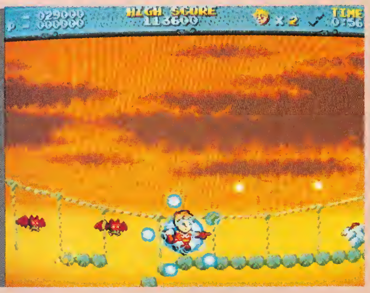
2面のボス・キラゴン。火を吐くこともある。



木の上でジャンプするトンマ。



上から落ちてくるのは熟し柿？



吊り橋が崩れて行く。先にはいいものが…。

り、基本攻撃のパワーアップは3段階にパワーアップします。2段階にパワーアップすると弾の幅が広くなり、3段階目になるとS字状に曲がる弾になります。この状態になると非常に広い範囲をカバーできますが、S字に曲がっているので、うまく当てないと当たらないことがあります。

補助攻撃は3種類のアイテムを使い分けることができます。それぞれのアイテムは2段階までパワーアップし、連続して同じパワーアップを取ることによってパワーアップします。

●誘導弾…敵を誘導して飛んで行きます。

●放物弾…放物線を描く弾が飛んで行きます。2段階にパワーアップすると、2連射になります。

●地這弾…壁を這ってミサイルが飛んで進んでいきます。あまり出てこないアイテムです。

その他にも魔法のアイテムがあります。

●宝変化…敵がコインになります。（コインは取ると点数になる。）

●古地図…取るとかくし通路が開けられる。

●こっぱみじん…取ると画面上の敵が全滅する。いわゆるブック・オブ・デスのようなもの。

このようなパワーUPを駆使してどんどん面をクリアしていきましょう。だいたい出てきた順にパワーUPを取れば無難だと思います。

さて、このゲームのユニークな点は、何といってもトンマ自身のキャラクターの顔だと思います。この顔、女性はかわいいと思うらしいのですが、男性は皆、「不気味」とか「なまいき」と思うようです。

そこのところを開発の人に聞いてみたのですが、このゲームの企画スタッフは皆女性らしいのです。それでこんなユニークなゲームになったのですね。

くわしい紹介は来月号になると思います。（ぜんじ）

さすがは!?ニューゲームにそそぐゲーマーの目が光っていた!!

'89 AOU ショー

THIS IS ナムコブース

ナムコ

ブース紹介





おほっ　ナムコの受付のおねーさんがたです。



いやーさすがに人がいっぱい。

やはりナムコブース、ファンでいっぱい。

今年のAOUショーでは、「これが目玉だ!!」というものがないような気がしたのですが、種類が多かったせいかよく人が集まっていた方だと思います。

さてナムコブースを見てみますと、出展品は発表済みのものからいうと、まず今大当たりの「ウイニングラン」「ロンパーズ」そしてまだ発売されていないものでは、通信機能付きレーシングゲーム「ダートフォックス」、システムⅡキャラクターゲーム「ワルキューレ」、システムーシューティング「ブラストオフ」の4機種。

また新しいものとして、ナムコ直営店で見られるブラウン管の起き上がっているタイプの筐体の大型バージョンがありました。

台数の内訳は、大型筐体の「ウイニングラン」が1台、大型シティタイプ筐体の「ダートフォックス」が4台（4人同時プレイ）に「ワルキューレ」が1台、「ロンパーズ」が1台、「ブラストオフ」が2台。

ワルキューレ

参考出展として出展されたのが「ダートフォックス」と、この「ワルキューレ」です。

2ボタン1レバーで、Aボタンで魔法を発射、Bボタンでジャンプします。

ぱっとしたイメージを言うと、メルヘンメイズがRPGになった、という感じです。

また、2P同時プレイもできます。1Pがワルキューレで2Pがなんとサンドラになっています。

バイタリティ制でタイムもあり、タイムアウトするとバイタリティが1つ減ります。

また、各エリアのボス的存在を倒すと老婆に会うことができ、魔法のアイテムをもらえます。

魔法のアイテムは4種類あります（分身の術・サイクロンの術・ビッグの術・竜巻の術）これらの魔法はAボタンを押しっぱなしにして気合をためると使えるようになっていました。

魔法は魔法の素（七色の球）を取れば使えます。

ショップもあり、行商人はあのズールです。3WAY弾等がありました。

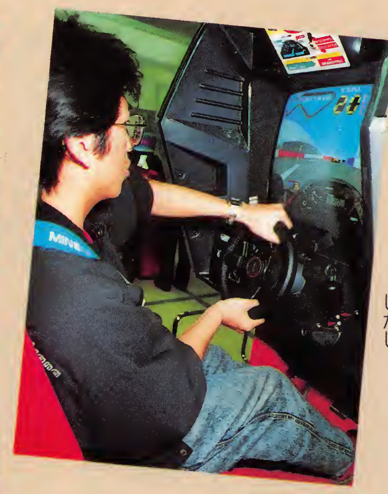
まだ未完成だったので少ししか先が見られませんでしたが、可能性(大)のゲームです。

最後に「汝、北へ向かえ！」

ウイニングラン

これはもう発売されているから、今更何もいうことはありません。人通りの多い道に面した店なら席が空かないくらいの大当たりのゲーム。

AOUショーでも、2カ月たっているとはいえ、やはりプレイしたい人は多かった。常に5、6人の見学者がいましたし。



ウイニングラン。まだまだ人気は高い。



ピットの中をのぞく。



ピットの中から外を見る。



いいながめ。レースそっちのけ！



FINISH!!

'89AOUショーの時ナムコが配付したパンフレット一式を200名にプレゼント!!（一般には手に入らないよーん。）応募先は月刊ゲーメストナムコパンフレット係まで。4月15日消印有効。

ブラストオフ

「ボスコニアン」が帰ってきた！ ネオボスコニアンがこのゲームである。

スクロールなどが前作とは違うので、別のゲームって感じがするのですが、前作ででてきた敵がでてくるので「おおーっ、ボスコニアンだ！」と納得。新しいところとして、武器が選べるところかな。

そしてシステムⅠであること。システムⅠでのシューティングゲームも久しぶり。

操作系は、8方向レバーに、ショットボタンと、武器選択ボタンの2つ。

感想として、ちょっと自機がおそいような気がしました。



ブラストオフをプレイ中。



ネオボスコニアンことブラストオフ。

ダートフォックス

テーブル筐体系列のレーシングゲームの通信機能付きバージョン。筐体にちょっと手を加えるとプレイできるようになる。コンパネを専用のもの（ハンドルとギアレバーの付いたもの）に変え、足もとにアクセルとブレーキを付け、フロントパネル等に装飾品を付け、できあがり。

ゲーム内容にふれると、視点は車を上から見たもので、ジャンプすると自車が大きくなり、背景が遠くなるといったこったもの。画面の方もシステムⅡらしく、回転機能がよく働いて、カーブを曲がっても絵がおかしくなることが極力おさえられている。

操作系については、レーシングゲームには当然のもの、ハンドル、ギア、ブレーキ、アクセルです。さてギアですが、「ウイニングラン」でも使われている多段数ギアです。「ロー」に「ミドル」に「ハイ」の3段。

レースの進め方は長いコースで、チェックポイントを通過しながら進んでいくというもの。比較的簡単な方だと思います。（反射神経！）

背景もけっこう面白いし、このままでも十分発売できる状態だなあという感じを受けました。やってみたい機種の1つですね、これは。



通信機能付ダートフォックス。

ロンパーズ

もうこれは言わずと知れたゲーム。言うことはないでしょう。ドはまりのステージではまるしかない。実際、AOUショーにおいても49ステージではまって（解けなくて）捨てていく人が続出！

AOUショー座談会において、お客さんの話によると、お店に入った2日目で1コインクリアがでたとか。すごい！

パズルなど謎解きが好きなゲーマーは比較的やってるようです。その辺はさすがナムコだというところですかね。

（ずるずる＆T・J）



ロンパーズ



ビデオゲームじゃないけど、こんなものもでていました。

ジャレコ

天聖龍アンケート2位で盛り上がり



受付のお姉さん達。

今回のジャレコのブースでは、天聖龍（セイント・ドラゴン）がメインで出展されていました。他には、アーム・チャンプス、メダルゲームが数点出展されていました。

セイント・ドラゴンはシューティングゲーム、アーム・チャンプスは腕相撲のゲームです。

今回は、セイント・ドラゴンが発売直後とあって、盛り上がっていました。

相当の台数があったにもかかわらず、長時間並ばないとゲームが出来ない状態でした。

天聖龍

ジャレコとしてはP－47に続く本格的な横スクロールシューティングで、自機が龍になっているのが特徴です。

パワーアップアイテムも多数あります。また自機が龍という事で、いろいろなフォメーションを組むことも可能です。

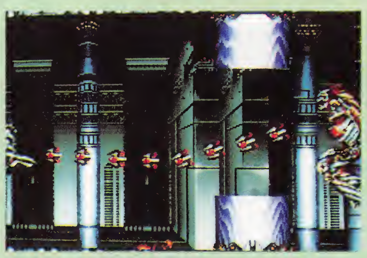


おっーと、奥でプレイしているのはぜ・ぜんじ師匠。



セイント・ドラゴンその1「ウムムムム」

ステージ紹介や、アイテムの種類等のくわしい記事は先月号（108ページ）と今月号（10ページ）を参照して下さい。



セイント・ドラゴンその2「ウーム」

アーム・チャンプス

先程は腕相撲のゲームと言いましたが、単なる腕相撲ゲームではありません。コンピュータは腕とモニターがあって、モニターには相手（コンピュータ）の顔があり、いろいろな表情をします。それぞれ力量に合わせてランクが選べます。

今回のジャレコのブースは、なんといってもセイント・ドラゴンに尽きます。他にビデオゲームの出展がなかったという事もあり、それだけセイント・ドラゴンに賭けるジャレコの意気込みが伝わって来ます。

本誌が行なったアンケートの結果では、人気ゲーム堂々の2位に入るなど、それなりの結果が現われています。今後もこのようなゲームをどんどん作ってもらいたいと思います。

（Z－BOY）

最強の戦士となれ！　剣の使い方が決め手だ!!

'89 AOU ショー

FIGHTING FANTASY

アクションゲームファンの皆さん、お待たせいたしました。デコが抜群のゲームを出したぞ。その名もファイティングファンタジー。グラフィックがすばらしい。特に「黄金の城」をまずやった君なら、極めるしかないのだ。

技を試す時がきた

今とは全く別の時、別の世界での話である。

この世界では4年に1回、最強の戦士を決める世界規模の競技会が開かれるのである。力と技のコンビネーションに最も優れた生物がこの競技の勝者となることができる。

その競技会の時は来た。誰が今年のチャンピオンになるのか見届けようと世界中から生物が集まってきている。

そして今、君の番がやってきた。君の技をこの世界の強者達に対して試す時が来たのだ。どうか覚悟してもらいたい。なぜならば、君は世界中の強者と戦うのだから――。

C 1989 DATA EAST CORP.



タイトル画面。光ります。

操作方法は簡単

8方向レバーとボタン2つで操作します。ボタンは攻撃ボタンとジャンプボタンです。

攻撃はレバーをニュートラルにしていると真横に、下だとしゃがんで横に、上だとななめ横に攻撃します。

そして、ジャンプと兼用での攻撃ですが、レバーを上にしながらジャンプをすることができます（スーパージャンプ）。この時にレバーを下にして攻撃ボタンを押すと下突きができます。ドラゴンバスターの垂直斬りと同じです。

ということは、カンのいい人なら気付くかな？ そう、攻撃力も2倍になる訳です。これは使えますよ。

スーパージャンプでレバーをななめ下にいれるとななめ下に攻撃します。この時は攻撃力は2倍にはなりません。

次に受けです。レバーを敵と反対方向にいれて攻撃ボタンを押すと敵の攻撃を受けることができます。

但し、いつまでも受け続ける訳ではなく、一定時間受けのポーズをしたら、もとのファイティングポーズに戻るので注意!!

以上が操作の説明です。簡単にマスターできるでしょ？

波らんいっぱいゲーム展開

さあ、百聞は一見にしかず、とりあえずゲームを始めてみよう。お金をいれてスタートボタンを押すと敵の選択画面がでてくる。まず最初はレベル1の左の3匹だ。上から紹介していくと…。


レベル1の3匹。

●モンスター種族――ラミア・ノーブル
ネーム――カウナス
メモ――蛇女。右手にショートソードを持ち、剣と尾をたくみに使い分けて攻撃してくる。尾のしめつけの威力はすさまじく、人間など一瞬のうちに絞め殺してしまう。尾を斬り落とすと、怒って動きが素早くなる。

●モンスター種族――ガーゴイル
ネーム――グラン
メモ――全身石でできたモンスター。そのために打撃性の武器（ハンマー等）に弱い。翼を持ち空を飛ぶことが出来、手足の鋭い鉤爪を武器にしている。しかし、メインの攻撃方法は、腕からエネルギー球体を飛ばしてくる。（飛び道具を持つひきょう者）。

●モンスター種族――リザードマン
ネーム――ノーフォーク
メモ――トカゲ戦士。剣と盾を持つ。剣技がうまく、人間並みの攻撃をしてくる最も人間に近いモンスター。

盾は相手の攻撃を受け止めるが、わりともろく、何度も攻撃を受けると壊れてしまう。

以上だ。各キャラクターの性格が分かったかな？

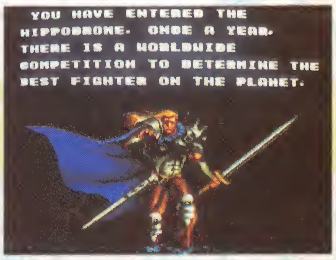
そうしたら、この3匹の中から好きなモンスターを1匹選ぼう。するとゲームスタートだ。さっきの操作でモンスターを倒そう。

モンスターを殺すと、かかった時間と自分の残りの体力（言い忘れたけど、自分はバイタリティ制で1回まで死ぬことができます。要するに2人いる訳）によりファイトマネーがもらえます。

敵を倒すとショップの画面になります。シルフィーみたいなかわいい女の子はいないけど、代わりにプレイヤーを助けてくれる5つのアイテムを売っています。

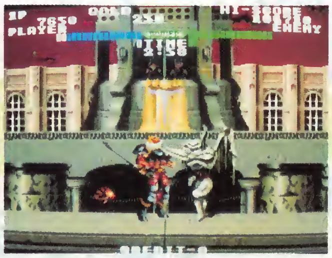
早速、紹介しましょう。

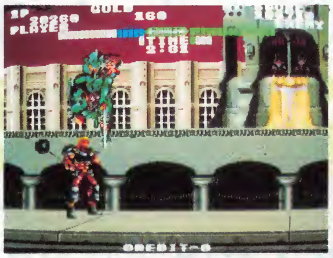
○ハンマー
800ゴールドでそこそこ



ストーリー説明。剣が超いたそう。


超しめつける、の図。


超しめ殺す、の図。


この敵は垂直斬りをやってくる。ということは…。


ショップ。とても美しい。


風を起こす、ドラゴン。


このシッポがくせ者。

でこ、かいしんのいちげき!!

データイースト

データイーストの出展は、ビデオゲームのファイティングファンタジーとピンボールのトルピードアレイと、同じくピンボールのタイムマシンの計3点のみですが…が／なめちゃいけませんぜダンナ、昔から〝量より質〟って言うでしょ、え～?言わない?ま、いっか…。

ファイティングファンタジー

くわしい事は紹介記事に全部載っちゃってるんで、こっちでは気楽～に感想等を…。

こいつぁすごいと言えましょう…この頭をメイスでぶん殴られた（事は無いけど）様な衝撃／ゲーム進行にあまり関係無い所までちゃんとファンタジーしてるんですよ！

人間語で挑発するドラゴンやスペルを唱えるマジシャン「ファイヤータワー！」うるうる…そしてオリハルコン（／）のカマを持つアサシン達に拍手、拍手／なのです。

しかし、いざ戦うとバトリングは非常にシビア。勝負の世界は甘くないという事をいやという程教えてくれるのでした。でもね、だからこそ勝った時の感動はまた一段と格別なものなのだよ。

聞け／コロシアムに響きわたる大歓声を／勝利の雄叫びを!!

ゲームの型としては必ずしも目新しいとは言えないけど、この手のノリが好きな人にとってはたまらない作品でしょう。

とにかくまぁ何回かやってみて下さい…1回じゃ面白さは分かりませんぜ。

（漢）


受け付けのお姉様。


デコブース、なかなか空かない。



の威力がある。

○バトルアックス
800ゴールド。短いけれど、すばらしい威力がある。

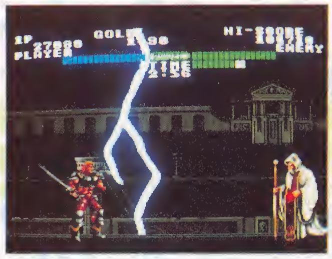
○ハルバード
3000ゴールド。ながくて使いやすい武器。これがあると戦いが有利になる。

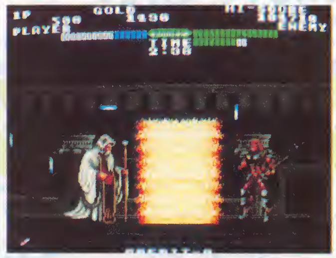
○青い薬
体力のゲージを増やします。500ゴールド。1つにつき、1メモリ増えます。

○ペンダント
奇跡の力をもつペンダント3500ゴールド。効力は不明だが?

アイテムを買ったら残りの2匹もかたづけてしまおう。そうするとレベル2の3匹が現れるぞ。

レベルは4まであり、計8人の敵をすべてたおすとエンディングとなり、ゲームオーバーになります。


最初に電撃だ!!


とどめに「ファイアータワー」。頭（頭!?）にのるソロモン。


超強い兄弟。「兄貴ィ」…。

乱入しよう！ 2人同時プレイ

このゲームは「ストリートファイター」と同じで、2人が対戦することができます。1Pプレイヤーが敵と戦っている時に乱入もできます。2Pのプレイヤーの紹介もしておきましょう。

●モンスター種族!?――ファイター
ネーム――スネイク
メモ――ロング・リードを使う。操作は1Pと全く同じ。


超でかい「ポン」。


派動拳は使えません。

最後に――がんばるしかない

いっしょに取材した編集部の漢氏が絶賛のゲームです。

最初の方の敵は、バトルアックスで垂直斬りがきまれば6ダメージ近く与えられるので、使えるパターン。

最後の敵のポンはハルバードが有効なようです。がんばってクリアして下さい。

（T・J）



最後の最後で出た女の子。君の名は?

'89 AOUショー

人気ゲームがめじろおし！

カプコン



カプコンのブースは大盛況。

ゲーメストアンケート人気第1はストライダー飛竜!!

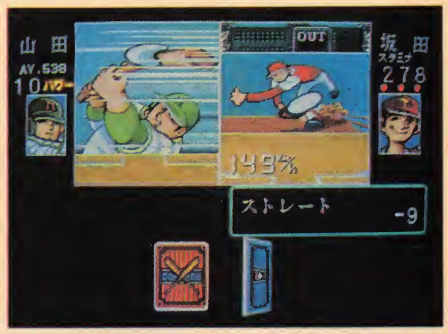
気合十分！　盛り上がっていたぞカプコン・ブース。



ゲーメストアンケート1位のストライダー飛竜。



CPシステム第4弾、天地を喰らう。



謎のカード野球ゲーム、ドカベン。



人気のストライダー飛竜は継続でプレイする人が多かった。

質量とも充実

カプコンは、今回最も盛り上がったブースであったのではないでしょうか。

出展作品は、アンケートで1位になったストライダー飛竜と、CPシステムの第4弾天地を喰らう、さらに最も新しいCPシステム第5弾のウィローが中心になっていました。

その他にも、カードをゲームの中で出し合ってゲームを進めていくユニークな野球ゲーム、ドカベンやビデオゲーム、マッドギア、カプコンボウリング等が出展されていました。

今回のカプコンブースは、質量ともに充実したブースになっていたと思います。その分、人が多く、混み合ってなかなかゲームができないという状況でもありました。

ストライダー飛竜、天地を喰らうは別のコーナーでくわしく紹介しているので、ここでは"ウィロー"と"マッドギア"について紹介しておきましょう。

ウィロー

ウィローは映画のキャラクターを生かしたゲームの構成になっていました。

1面では、主人公は弾を撃ちますが、ボタンを押しっ放しにして気合をためて放すと威力のある弾が撃てるようになっています。これをうまく使いこなし、立体的なフィールド（上下の通路がある）を進んでボスにたどりつくというものです。

2面では、とらわれていた仲間を1面で助け出しますが、その仲間が主人公となります。今度は剣が使えますが、その分攻撃範囲は短いようでした。

基本的には横スクロールのキャラクターゲームで、出展されていたのは1台だけでした。今後に期待したいゲームのひとつです。

マッドギア

マッドギアは、主人公が車で、ジャンプして道の切れ目や敵の攻撃をかわしてどんどん先へ進んでいくというものです。途中でオイルをうまくひろっていかないといけません。

かつての名作、バーニングラバーを思い起こさせるようなゲームです。マッドギアでは、スタート時に自分の車が3種類の中から1つ選べ、それぞれ変わった性能を楽しむことができます。ここがなかなか面白い所です。

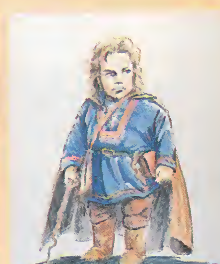
このゲームは、アイデア的にはそれほど目新しさはありませんが、なかなかうまくできていて、やってみると意外に面白いゲームです。見かけはそれほどインパクトはないのですが、ゲーム的な面白さは保障しておきましょう。

（ぜんじ）



3種類の車から選べる"マッドギア"



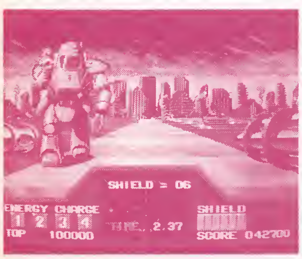


最新作、ウィローのイメージイラストだ。

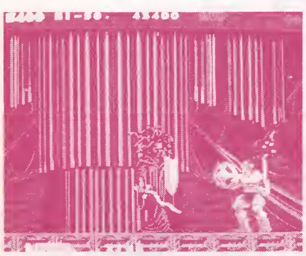
AOU全出展ビデオゲーム てあたりしだいゲームリスト

さて今月は、AOUショーに出展されたゲームを中心にリストを作りました。
煩雑化を防ぐため、メーカーごとにリストアップしてあります。
各ゲームに関しては、それぞれのブースの記事に書いてあるので、今月はここでは特には書きません。
本当はここで、ショーの報告をするはずだったですが、私は今回事情があって、ショーに行くことが出来なかったのでした。しくしく……。
しかし、話によると、今回のショーは、あまり盛り上がらなかったとのこと。
一般入場がなかったせいでしょうか。それとも、もしかするとろくなゲームがなかったとか……。いやいや。
まあそれは、おいおい分かる事でしょう。
それではまた来月。

（野村流紋）



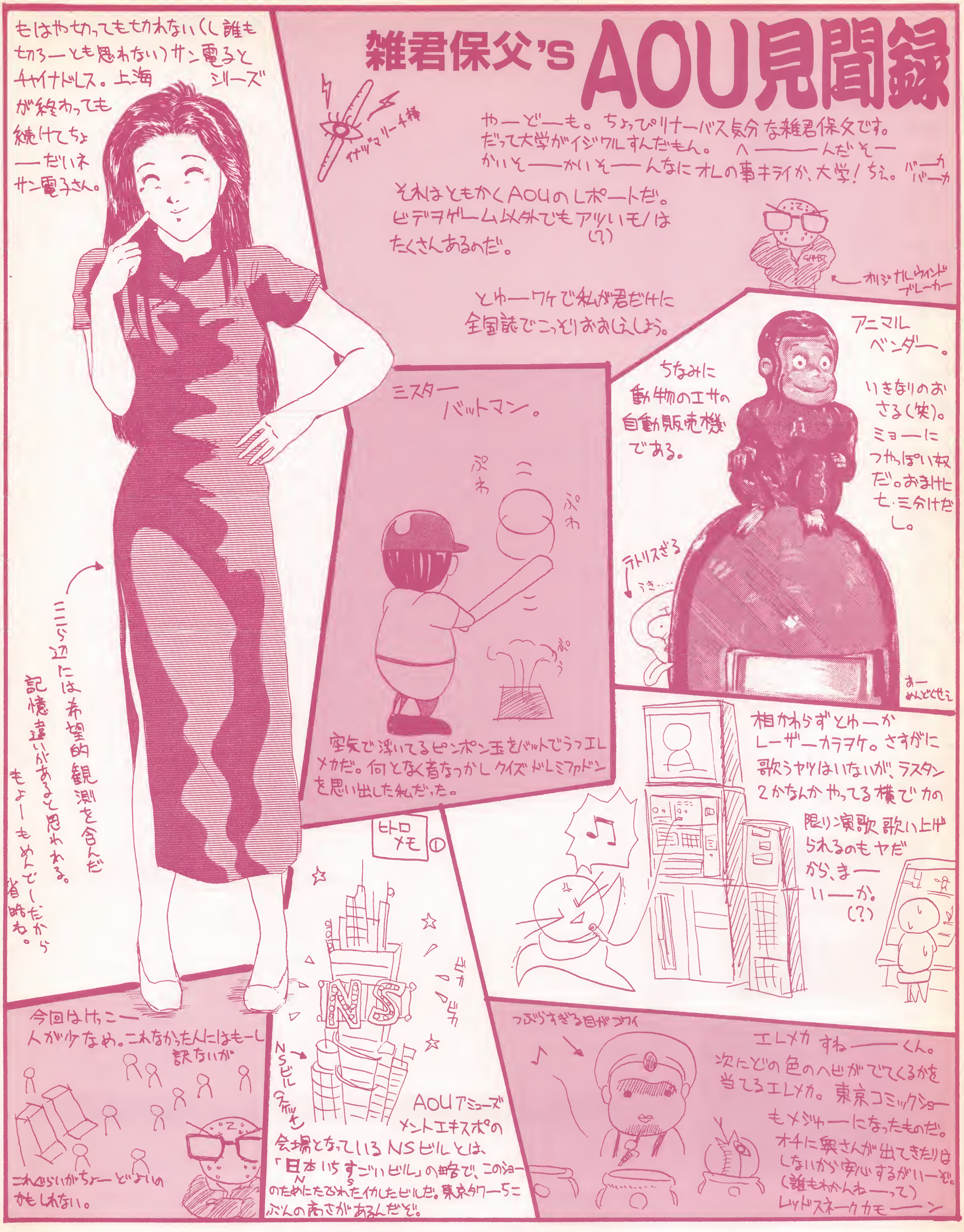
エンフォース（タイトー）


ラスタンサーガ2（タイトー）

メーカー	ゲーム名	操作	ジャンル	発売月	各メーカーよりのPR及び備考
ジャレコ	アームチャンプ		腕相撲	1月	腕相撲とビデオゲームが一体化。
	天聖龍（セイントドラゴン）	8-1	シューテング	2月	自機がやられても、1段階しかパワーダウンしない。親切設計。超快感シューティングゲームだっ!!
	フライング		競艇		
データイースト	タイムマシン	8-3	ピンボール	一部発売済	音楽が時代を飛び越える! 斬新なピンボール。
	ならず者戦闘部隊	2P	アクション	2月中旬発売	ジャングル、河川、敵基地……バンバン撃って、どんどん進め!（出展されず。）
	BLOODY WOLF				
	ファイティングファンタジー	8-2	アクション	3月中旬予定	各地の精鋭8人（?）との激烈な闘い。目指せ、チャンピオン。
ナムコ	ウイニングラン	HBAS	ドライブ	2月	F1シミュレーションマシン! 3速5速ミッション採用。本物だあ〜!!
	ダートフォックス		ドライブ		通信機能のついた、カーレースシミュレーション。
	ブラストオフ	8-2	シューティング	3月末予定	第二次宇宙戦争勃発!!年齢性別不問のゲームです。
	フェリオス	8-1	キャラクターシューティング	2月	アルテミスはキミのものだ!!バランスの取れた、本当に良いシューティングゲームです。出展されず。
	ロンパーズ	4-1	コミカルパズル	2月	パズルゲームにコミック性をふんだんに盛り込んだナムコの自信作。
	ワルキューレの伝説	8-2	ロールプレイング・アスレチック	4月中旬予定	はっきり言って、キミをワルキューレの世界へ深くハメさせます。
SNK	怒III	R-3			
	原始島		シューティング		横スクロール
	メカノイズドアタック	8-2			ガンシューティングゲーム
カプコン	ウィロー	8-2	アクション		映画「ウィロー」のゲーム化。
	ストライダー飛竜	8-2	アクション	3月上旬	CPシステム第3弾。
	天地を喰らう	8-3	アクション		本宮ひろ志原作の三国志ゲーム。
	ドカベン		カード野球		水島新司原作「ドカベン」のカードゲーム化。
	マッドギア	8-1	ドライブ		
タイトー	目撃（©セタ）	R-2	アクション		殴る、蹴るのアクションゲーム。
	エンフォース	8-2	シューティング		立体映像
	スーパーマン	8-2	アクション	2月	
	ファイティングホーク	8-2	シューティング	3月中旬	プレイヤーは戦闘機を操作して、草原、氷山、氷河、雪原、都市などの敵を破壊し、最終ラウンドでのドッグファイトが楽しめる。
	ラスタンサーガII	2P	アクション	3月未定	各ラウンド毎に敵ボスがおり、倒すとラウンドクリアーになる。
コナミ	M.I.A (MISSING IN ACTION)	8-3 2P	アクション	2月	出展されず。
	急降下爆撃隊	8-3	シューティング		3Dシューティング。
	メインスタジアム	8-2	野球ゲーム		
セガ	クラックダウン		アクションシューティング		
	ターボアウトラン	ターボ	ドライブ		重低音『スーパーウーハー』はリアル感バツグン。
	バトルアックス		アクション		出展されず。
	ラストサバイバー		アクション		
	レッスルウォー		プロレス		
アイレム	LEGEND OF HERO TONMA	8-2	キャラシューティング	4月中旬	伝説の前人未島を舞台にトンマ宝帝が飛び回る全7ステージのファンタジックシューティングゲーム。
サン電子	上海II	8-2	パズル		配列が6種類に増えた。
	タフ・ターフ	8-2	アクション		
	ベイルート	8-2 2P	シューティングアクション		魂斗羅タイプのシューティング。
ローラートロン	ダブルドラゴンII	8-3	アクション		
	姫四季舞	4-3	花札		花札を使用した、新しいパズルゲーム。
	スーパークラウンズゴルフ		ゴルフ		
テクモ	忍者龍剣伝		アクション		海外バージョン『シャドーウォリアーズ』有

●その他のニューゲーム

ゲーム名	メーカー	操作	ジャンル	発売日	各メーカーよりのPR及び備考
四川省	タムテックス	8-3	パズル	2月中旬	
スキャンダル麻雀	日本物産		麻雀		
麻雀ファンクラブ	ビデオシステム		麻雀		
U.S.クラシック	セタ	TB	ゴルフ		リアル画面のゴルフゲーム。


雑君保父's AOU見聞録
もはや切っても切れない(し誰も切ろーとも思わない)サン電子とチャイナドレス。上海シリーズが終わっても続けてちょーだいネサン電子さん。
イザヅマリーチ棒
やーどーも。ちょっぴりナーバス気分な雑君保父です。だって大学がイジワルすんだもん。へーーーんだそーかいそーかいそーんなにオレの事キライか、大学！ちえ。バーカバーカ
それはともかくAOUのレポートだ。ビデヲゲーム以外でもアツいモノは(?)たくさんあるのだ。
オリジナルウィンドブレーカー
とゆーワケで私が君だけに全国誌でこっそりおおしえしよう。
アニマルベンダー。
ちなみに動物のエサの自動販売機である。
りきなりのおさる(笑)。ミョーにつやっぽい奴だ。おまけに七・三分けだし。
テトリスざる
うき……
まーめんどくせえ
ミスターバットマン。
ぷわ
ぷわ
空気で浮いてるピンポン玉をバットでうつエレメカだ。何となく昔なつかしクイズがんミファドンを思い出した私だった。
ここら辺には希望的観測を含んだ記憶違いがあると思われる。もよーもめんでしたから省略ね。
ヒトロメモ①
相かわらずとゆーかレーザーカラヲケ。さすがに歌うヤツはいないが、ラスタン2かなんかやってる横で力の限り演歌歌い上げられるのもヤだから、まーいーか。(?)
今回はけっこー人が少なめ。これなかった人にはもーし訳ないがこれぐらいがちょーどよいのかもしれない。
NSビル(ステッキ)
ピカ
ピカ
AOUアミューズメントエキスポの会場となっているNSビルとは、「日本いちすごいビル」の略で、このショーのためにたてられた仇したビルだ。東京タワー5こぶんの高さがあるんだぞ。
つぶらすぎる目がコワイ
エレメカすねーーーくん。次にどの色のヘビがでてくるかを当てるエレメカ。東京コミックショーもメジャーになったものだ。オチに奥さんが出てきたりはしないから安心するがいーぞ。(誰もわかんねーって)
レッドスネークカモーーン

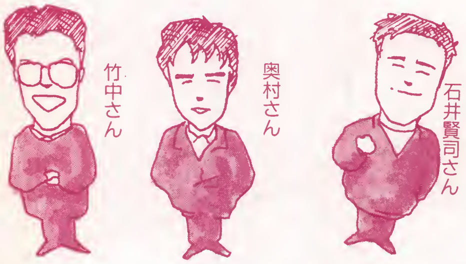


とにかく暑い会場。ゲーマーの熱気か?
イジョオなスピードをだすこのマシン。白雪姫だろーか?
おほほほ
笑わねーって。ポーズも違う気がする。
ひぃぃぃぃ
ハイホ
ハイホ
グオオオオオオオオ
↑ほんとに速い。コワくて乗れなかた…
ぶーぶぃーむ
ははああ
すくいんぼー。
ポテ
振動する棒でアメをすくうクレーンゲーム。クセになりそーだ。
ぶぃーーーむ。
シグマのインストラクターのおねーさん。
←※
※なんでこんなにってぐらい必然性の無いスカートの短かさで注目を集めていた。(と思う。)
ピッピッ
ピッピッピッ
人気の高いアナザーワールド(タロット占い)。しかし私はタロットなんて信じねーぞちくしょう。
恋愛運
私には残酷な事態がまちうけていて、未来には暗雲がたちこめてるんだそーだ。(笑)
笑いゴトじゃねーよ
台の絵が妙にやらしい、と栗原くん(仮名)の間で絶賛されたルーレットゲーム「フレンチカンカン」。
ほんとのカンカンのパンツはあんなに小さくないぞ。ぜーーーんぜんかまわないけど。ひへへえ。
FRENCH CAN CAN
ブラボー
写真ー!!
ブラボーなこの一台!
↑コインジャーナル(業界誌)の広告より。
AOUとは…?
ヒトクチメモ②
「アメリカン 大きくて ウルトラな アミューズメントエキスポ」の略。ともかくスゴイんだ。
ローラートロンのインストラクターのおねーさん方。これ又何の必然性も感じられぬ短いスカート。個人的趣味により堂々の第一位だ。
?
んー
ゴソ
ゴソ
顔が似てるかどーかはわからない。ハギワラさん足ばっか写してんだもん。
ゲームをプレイしつつも、スカートのおしりを気にしている。そのしぐさがヌイイ、と注目を集めていた。(と思うぞ。)
先月は受験で校正をみれなかったため誤植が多かった…。
シスギャグ→シケギャグね。
んじゃ、次のAOUで君とAOU!
おおう ←シケギャグ
次号、久々の4コマ復活なるか!?
P.S. チョコありがとー♪
GAMEST
…。
データイーストブースをうろついていたおじーさん(ニセヒゲ)。
どーからファイティングファンタジーを
意識してのコスチュームらしい……。
シュミのかきこみ

AOUショー座談会

'89 AOU ショー

出展機種を総チェック！



一般入場がなかったぶんだけ熱気はいまイチだけど新作大型筐体がなかったぶんだけ迫力が足りなかったけどこれでいい訳ない。プレイヤーはどギモを抜くようなゲームを待っているのだ。

出席者

●スペシャルゲスト

石井賢司さん
（NTK 恵庭店店長）

竹中さん/奥村さん
（読者）

●ゲーメスト編集部

御旅屋喜久、GOD 鈴木、雑君保父、栗原桃郎、漢炎剣、八木貴弘、ずるずる、YOU. A、山河悠理、ああるじいぶう、石井ぜんじ（構成）

オタヤ…今回はオペレーターの1人として北海道のNTK恵庭店店長の石井さん、読者として熊本のゲームプラザの常連のお2人に参加していただきました。

では、まずはオペレーターの立場から、石井さんからショー全体の印象についてお願いします。

目新たらしさ盛り上がりに欠ける

石井…今回のショーはこれといってパッとしなかったという印象でした。それは大型筐体の新作で話題になるようなものがなかったのが大きな原因でしょう。ショーの目玉になるようなすごいものはなかったですね。

オタヤ…それでは読者のお2人はどうでしたか。

竹中…はじめまして、竹中です。初めてのショーに行ったのですが、もっと広い所でいっぱい人がいると思っていました。今回は一般入場がなかったので人が少なかったのかもしれませんが。

ぜんじ…今回は一般入場がなかった分、去年のグラIIの様なパニックはなかったですね。その割には意外に人は多かったけれど。

オタヤ…AOUショーの一般人場を認めるか認めないかは賛否両論ありますが、今ひとつ盛り上がりに欠けるのは事実だったね。

奥村…奥村です。私もゲームプラザで入場券を入手してきました。ショーというより発表会という雰囲気でしたね。それほど目玉はなかったかもしれませんが、その中では前から評判のストライダー飛竜が目立ったように思います。

'89AOUショー

大型筐体不作
テーブルゲームがんばる

新製品が不足

今回のショーは、大型筐体の新作が少なく、テーブルゲームの方にそこそこ目を引くゲームがあったと思います。全体的に、今まで私が見た、AM、AOUショーの中では盛り上がりが今一歩、という所でした。

大型筐体の方に飛び抜けた話題作を求める人達には、確かに今年のショーは物足りなかったかもしれません。完全な新作というのは全くと言っていいほどありませんでした。一部には出ているセガの〝ターボアウトラン〟くらいでしょうか。読者のアンケート結果で5位に入ったナムコの〝ウイニングラン〟もすでに発売されています。

ゲームの内容の良し悪しはともかくとして、大型筐体の新作が出ていないのでは何とも評価のしようがないですね。確かにAOUショーはAMショーと比べて会場も狭く、開発スケジュールの谷間ということもあったかもしれません。しかし、ショーにちょうど大型筐体の新作を間に合わせ、盛り上がったところでどっと販売になだれこんでもよかったと思います。

大型で、最先端の技術を使った筐体ゲームは大手メーカーにしか作れないものです。強い影響力を持っているのですから、もっとゲーム業界全体をひっぱって行くような新製品と戦略がほしかったと思います。

大健闘カプコン

そういうわけで、大型筐体のゲームが全ひとつだっただけに、今回は中堅のメーカーのテーブルゲームが光りました。その中でも目立っていたのはカプコンのブースでした。テーブルゲームでダントツの人気の〝ストライダー飛竜〟をはじめ〝天地を喰らう〟や〝ウィロー〟など、これからの新製品が置かれていました。他に〝マッドギア〟もありましたし、質、量共に群を抜いていたと思います。

同じくジャレコは、〝セイントドラゴン〟1機種しかビデオゲームはありませんでしたが、なかなか盛り上がっていました。シューティングゲームがショー全体を通して少なかった中、〝セイントドラゴン〟に人気が集中したと思います。カプコンとは対象的に、1作に絞っている所にジャレコの意気ごみが感じられました。

SNKは、最近今ひとつだったのですが、今回はなかなか良かったと思います。秘境シューティングとも言うべき〝原始島〟は目立ちました。他にも〝怒III〟などもあり、なかなかショーUPされていたと思います。

データイーストも〝ファイティングファンタジー〟1作に絞っていて、人気を集めていました。ゲーム自体はかなり好みの分かれるゲームかとも思いましたが、個人的には好きな方です。

順番が逆になった形になりましたが、次は大手メーカーのブースの印象を述べてみましょう。

大手しかできないものを奮起のぞむ

大手メーカーの中で、気に入ったブースの1位に来たのはナムコでした。ショーではいつも盛り上げ方がうまいナムコですが、今回



GOD…ゲーメストのアンケートの中で上位に来ているゲームはすでにゲーメスト誌上で紹介しているゲームがほとんどでしたね。そこが目新しさに欠けたという所でしょう。

ダントツ人気1位 ストライダー飛竜

オタヤ…それでは、さっそくゲーメストのアンケートの結果をもとにして各ブース、ゲームについて印象を語っていきましょう。まず1位になったのはストライダー飛竜でした。

ぜんじ…アンケートではダントツでしたね。他にすごいニューゲームがなかったこともありますが、当然の結果であると思います。見て「これはすごい」と思えるゲームは、これしかなかったんじゃないでしょうか。

雑君保父…ゲームはゲーム性というものも大切だというのもわかりますが、演出面とゆーか、ひとつの世界を作り上げてしまっているという点で、このゲームは好きですね。

栗原…編集部員は、取材で何回も見てしまっていたから新たな感動というのは少ないですが。初めて見て、やってみた人は印象が強かったのではないですか。

ただ、ショー会場ではうるさくてゲームの音が良く聞こえなかったですね。これは音楽が聞こえるといっそう盛り上がるようにつくられているのですが。

シューティング少なく 評価高い天聖龍

オタヤ…ストライダー飛竜がアンケート1位になったのは当然というわけですね。

では、セイントドラゴンはどうでしょう。

GOD…やはり今回のショーはシューティングの少なかったというのが特徴でしょう。その中ではずばぬけてよかったということで票を集めたのでしょう。

ぜんじ…かなり難しくてグラフィックが独特なのでどうかと思ったのですが意外に人気でした。

栗原…難しいと言っても私でも3面まで行けましたからね。このゲームはやってみると面白いゲームですよ。

オタヤ…ターボアウトランについてはどうですか。

石井…ターボアウトランは筐体としては価格は安いのですが、それほどのインパクトはないですね。本来アウトラン系ゲームで新製品だったらダントツの1位になってもいいはずだと思うんですよ。

ぜんじ…3位になりましたが、筐体ゲームでこれといったものがなかったという点も考えなければなりませんね。

雑君保父…体感ではないし、この前にパワードリフト、ギャラクシーフォースというすごいのがありましたから、ちょっと残念です。アウトランという名前をつけるのには役不足かな…。

オタヤ…ナムコで4位に入ってきたのはワルキューレの伝説でしたね。

雑君保父…あのゲームはワルキューレというキャラクターを使って、いかにもウケそうなゲームを作っている感じでイヤですね。

漢…でもワルキューレのキャラクターはかわいくて人気があったのは事実ですよね。

雑君保父…そこはうまいと思うよ。ただ個人的には好きになれないな。

八木…システムIIを使って回転をうまく処理していて、その点ではよかったですよ。ウケそうなゲームではあると思いますよ。

オタヤ…5位のウイニングランとトンマの間にはだいぶ差がありますね。

ずる…ウイニングランは、ドライブゲームのシミュレーションのは昨年と比べると今ひとつの感はぬぐえません。テーブルゲームの新作には〝ワルキューレの伝説〟や〝ブラストオフ〟がありましたが、昨年の〝ベラボーマン〟〝アサルト〟に比べるとインパクトは落ちると思います。

セガは今回はテーブルゲームの方に力を入れたようです。〝ラストサバイバー〟〝クラックダウン〟共によく考えられたゲームだと感じました。ただ、どちらとも今までのゲームとはかなり違っていて、プレイヤーに広く支持されるかどうかわかりません。

タイトーは今回は一言で言えばあまりパッとしませんでした。ゲーメストのアンケートでも14位のオペレーションサンダーボルトが最高です。テーブルゲームの新作は目立たなかったですね。タイトーのブースが人気投票ではかなり票を集めていたのは大手メーカーとしての期待票だと思います。がんばって欲しいですね。

コナミとアイレムはブースの位置が不利だったと思います。この2つのブースを見つけられなかった人もいるようです。

特にコナミはブースが完全に後を向いていたのは残念でした。出展ゲームの〝急降下爆撃隊〟もできは今ひとつで、コナミファンにとっては寂しかったでしょう。

アイレムの方は〝レジェンドオブヒーロー、トンマ〟1作に絞っていましたが、これは良くできたゲームだと思います。大きなインパクトのあるゲームではありませんが、そこそこ人気は得ていました。マイペースのアイレムらしさが出ていたブースだったと思います。

一般入場は是か非か？ 開かれた業界をめざそう

さて、一般入場者が今年からなくなったわけです。確かに去年に比べ、人数は少なめで、グラIIに人がむらがっているという光景は見られませんでした。しかし。思った以上に人は多かったと感じました。

AOUショーの場合、会場が狭いというのが最大の問題だと思います。その中で、各メーカーが集まって、これだけのショーが行なわれるのだから、少しぐらい混み合うのは仕方ないでしょう。むしろ、一般入場者を認める日と認めない日があってもよかったのではないか。

確かに、AOUショーはオペレーターのためのショーというのが第一かもしれません。しかし、そのオペレーターは何でゲームを判断するのかと言えば、それはプレイヤーがどんなゲームを求めているかという点で考えると思います。今回、ショーのブースに来たオペレーターの人達もゲーメストのブースのアンケート結果報告や、連れてきたわずか少数のプレイヤーの意見しか参考にできなかったのでは。

また、このゲーム業界というのは伝統的に秘密主義が強いと感じていました。その中でAOUショーはゲームの好きなプレイヤーと業界の唯一の接点だったと思います。そこがAMショーとの大きな違いと判断していたのですが、一般入場が認められなくなった今、AOUショーの独自性は薄くなったと思います。

今、ビデオゲームはハードの進歩に従って、いろいろな分野に影響を及ぼすようになってきたと思っています。今後は映像、音楽、コンピュータ関係などに対しても、よりいっそう門戸を開いていかなければいけないでしょう。そのような点から、AOUショーの入場者が業界関係者に限られてしまったのは残念なことです。来年のショー開催に向けて、会場の問題を含めて一般入場を再検討していかなければならないのではないかと思います。

（ぜんじ）

出張所 ○一生に一度は見てみたいモノ・ボーナスステージの後、顔面血まみれ、両目にビンズビーンが食い込んでいるユーライア。（埼玉県・急式孝幸君）

アンケート結果ベスト20　編集部員独断おすすめマーク

順位	気に入ったゲーム名	メーカー名	票数	ぜんじ	GOD	クリ	はん	おたや	雑君	山河	T・J	ずる	じぶー
1	ストライダー飛竜	カプコン	165	◎	◎	◎		◯	◎		◯		
2	セイントドラゴン	ジャレコ	114		◯	◎		◎		○	◎		○
3	ターボアウトラン	セガ	84							◯			
4	ワルキューレの伝説	ナムコ	74										
5	ウイニングラン	〃	60										
6	トンマ	アイレム	37		○					◎			◎
7	ダートフォックス	ナムコ	35									◯	
8	上海II	サン電子	33									○	
9	ブラストオフ	ナムコ	29										
10	原始島	SNK	28			○							◯
11	忍者龍剣伝	テクモ	27										
12	天地を喰らう	カプコン	26	○									
13	ラストサバイバー	セガ	25										
14	オペレーションサンダーボルト	タイトー	22										
15	ファイティングファンタジー	データイースト	21	◯			◎	○	○				
16	ダブルドラゴンII	ローラトロン	19				○		◯				
17	クラックダウン	セガ	16			◯	◯					◎	
18	怒III	SNK	16										
19	ファイティングホーク	タイトー	15								○		
20	ラスタンサーガII	タイトー	14										

◎＝原稿を落としてもやる　◯＝〆切りを遅らせてもやる　○＝〆切り直前でもやる

AOUショーアンケート調査方法

● AOUショー会場で、ゲーメストブースに来ていただいた方の中から353名の皆さんにアンケートをお願いしました。
●気に入ったゲームを、1人3機種まで上げてもらい、特に順位はつけず、それぞれ各1点と評価しました。
●調査対象はゲームメーカーの人58名、オペレーターは84名、ディストリビューター4名、プレイヤーは198名、その他ソフトメーカーの方、レコード会社：報道関係などの皆さんがおりました。
●調査対象者の年齢は15歳以下13名、16歳23名、17歳25名、18歳86名、19歳69名、20歳31名、21歳29名、22歳16名、23歳15名、24歳14名、25歳12名、26歳5名、27歳から32歳までは15名、35歳以上10名という数字でした。
●気に入ったブースと感じた所のアンケートは、ナムコ79名、カプコン67名、タイトー54名、セガ56名が上位4社でした。

好きな人にとっては遊べるゲームだと思いますよ。すでに発売されているゲームとしては、この順位は微妙な所ですが。

GOD…アイレムのトンマもよかったですよ。ストライダーが男のゲームとしたら、トンマは女性の作ったゲームという感じでした。ゲーム性も高いと思うし、難度もそれほど高くなく、とっつき易いんじゃないかな。

オタヤ…ナムコのダートフォックスはどうでしたか?

栗原…誰か通信機能さえついていれば何でもいいとか言っていましたよ。

雑君保父…敵が見えないから通信機能という感じがしないけど、うまい人がいると長く遊べていいな、と。回転機能はうまく使っているなと思ったけど、通信機能はもっと別の使い方できないんでしょうかね。

ずる…場所もとらないし、テーブル版ファイナルラップという感じでまあうけると思いますけど。

ぜんじ…でもまたナムコとしては全く発売は未定の参考出展という感じでしたね。

そこそこ差はないゲームが多いぞー

オタヤ…上海2にいきましょう。

ずる…上海をやっていた人やパズルゲームの好きな人はやってしまうんじゃないですか。タテに並んでしまうというサギの様なパターンはなくなったと聞いています。

山河…まあまあ手がたくヒットするんじゃないですか。

オタヤ…ナムコのブラストオフについては…。

雑君保父…でも9位にきてるという感じですね。

漢…さすがナムコ、何を出しても人気が出てしまうという気がしますよ。爆突…の二の舞じゃないの。

GOD…今回のショーはシューティングでこれはというのがなかったからね。ナムコと言ったらそれだけでいいんじゃない。確かにナムコのブースに行ったら人だかりができていて、なんでこんなゲームに人だかりができているのかと単純に思ったもの。

栗原…ナムコだから何かあるに違いない、でも何にもない、これなんですよ。いまでもそういう夢を持ってますけど、私は。

YOU・A…私は、いろいろな方向に弾を撃てるというアイデアはそんなに悪くないと思いましたけどねえ…。

山河…他のシューティングだったらSNKの原始島の方が良いんじゃないの。

漢…やった人が少ないんじゃないの。やってみればなかなか良いのに…。

ぜんじ…原始島はアンケートの結果を見て、なんでこんなに低いのかな、とは思いましたが。

GOD…それが単純にメーカーの差じゃない。

栗原…敵に自分がバリバリ喰われたり、原始人が自機につかまったりするのがよかったですよ。

ぜんじ…私はアンモナイトとか恐竜とかのどぎつい異常なグラフィックが良かったですよ。

オタヤ…じいぶうがおとなしいじゃない。

あああじいぶう…今回はあまりシューティングも出なかったし。期待していたコナミの急降下爆撃隊もちょっと今ひとつだったなあ…。

山河…急降下爆撃隊はまだ完成していないのが歴然としていましたね。いろいろ期待していた人も多いと思うんだけれど、グラディウスシリーズのように目を引くものは出なかったね。

ずる…他はセガのクラックダウンが面白かったですよ。迷路脱出ゲームなのですが、右ききと左ききの敵の違いもゲームに関係してくるし、マニアは注目しておいた方がいいと思います。

山河…ダブルドラゴンIIはなかなか良かったんだけど、最近はこの手のゲームが増えてきた分目立なかったのかもしれないなあ。

漢…データイーストのファイティングファンタジーが私は一番良かったなあ。

オタヤ…あのキャラクターは好きな人にはこたえられないでしょうね。ただもう少しグラフィックの質がよかったらすごかったのになあ。技術の差ですからね。

オタヤ…次はラストサバイバーにいきましょう。

ぜんじ…通信システムを使ったテーブルの迷路ゲームというのはなかなか新しいアイデアとは思いましたが、できはどうだったのですか?

山河…残機がなくて、ライフゲージが長いんだけど、気がつかないうちにどんどんくらっているというのがちょっと…。

漢…みんなわーっと寄ってきて、ワイワイ遊んで帰っていくのだったらいいかもしれませんね。

ずる…でもそういうゲームではないと思いますね。頭を使ってチームプレイをしたり殺し合いをしたり(笑)して進むゲームだと思います。

オタヤ…オペレーションサンダーボルトは紹介しているので、もういいですか。

ぜんじ…ちびっ子シリーズというのがありましたね。(笑)

漢…子供にやらせるにはちょっとあぶない内容でしょう。

栗原…今回、目撃でいきなり警官が至近距離でバーンと撃ってのけぞって倒れるとか、ダブルドラゴンIIで女の人が撃たれるとか暴力的なシーンが多かったように感じました。

ぜんじ…これから出てくるゲームにはいろいろなストーリーがついていると思うけれど、プレイヤーに夢を与えるようなものであって欲しいと思いますね。

出張所

○大阪の関大前で毎月15日に発行されてる「グリーンピースSPECIAL」を知っているかい。無料だよ!!(大阪府・8A−X/)

春休みお楽しみ情報

デジタルビデオプレスVol.2 3月下旬レンタル開始!!

昨年11月に創刊されて、話題沸騰・大評判の「サイトロン デジタルビデオプレス」が3月下旬から再び無料（タダですよ）でレンタルを開始するぞ!! 太腹だねー。

今回のVOL2でのオススメは、2月9日に新宿・厚生年金会館でベールを脱いだ、セガ・サウンドチームSSTバンドのライブコンサートの模様や、今月号でゲーメストでも特集を組んでいるAOUショーといったところ。

この他にも色々盛り沢山のラインナップ、レンタル開始と同時に取扱い店に飛んで行け!!

●収録予定作品：ストライダー飛竜（カプコン）、ウイニングラン（ナムコ）、AOUショー出品の新作ゲーム（各社）、PCエンジン用CD—ROMゲームソフト、メガドライブ新作ソフト（セガ）、ファミコン新作ゲーム、SSTバンドコンサート、サイトロンレーベル最新レコード・ビデオ情報など。



収録時間は30分（予定）VHSのみ

サイトロンビデオコンサート 春風に乗って、はじまり・はじまりー

本格的に春休みに突入した3月26日の日曜日、我々ゲーメスト編集部スタッフ一同は、池袋に結集した。目的は五番街で行なわれる、サイトロンのビデオコンサートの取材である。

4時の開始直前に会場に到着（いつものパターンで遅刻しなかっただけまし。）した我々は人垣をかきわけ、熱気ムンムンの会場内へと分け入った。

今回のビデオコンサートのメインは、なんといってもSSTバンドのライブ・ビデオ。観客総立ちのノリノリコンサートで、ライブで聞いてゲーム音楽のスバラシサを再確認。

ビデオはこの他に「源平討魔伝」から4月21日に発売予定の「タイトー究極タイガー」まで上映。さらに「デジタルビデオプレスVOL2」の紹介もあり、ゲームの音と映像を堪能させてくれた。

その上恒例のクイズ大会もあり、豪華商品をめぐり白熱したものがあったぞ!!

●北海道／旭川・西武旭川店スタジオ9 4月5日 16時～ 札幌・メッセホール キクヤ 4月8日 15時～ ●東北／仙台・サイトー楽器2Fホール サイトー楽器 4月5日 14時～ 郡山・三野屋 三野屋 未定 未定 福島・ざ・らんど店内会場 ざ・らんど 未定 未定 盛岡・フェザンB1F（駅ビル） 新星堂盛岡 未定 未定 青森・スペース21 音楽堂本店 未定 未定 福島・オリエンタルレコード オリエンタルレコード 未定 未定 ●関東・甲信越／吉祥寺・山野楽器吉祥寺サンロード店 4月1日 13時～ ●東海・北陸／名古屋・テルミナ広場 ヤンレイ名古屋 3月31日 14時～ 静岡・すみや本店オレンジホール すみや本店 4月7日 12時～ ●近畿・四国／梅田・阪神百貨店阪神ナショナルショールーム 十字屋梅田 4月6日 14時～ 心斎橋・ミヤコ本店3F ミヤコ本店 4月3日 14時～ 西大寺・奈良ファミリーイベント広場 大月楽器奈良ファミリー 4月2日 13時～ 膳所・西武百貨店5Fバンケットルーム ディスクポート西武大津 4月3日 14時～ 泉ヶ丘 泉北パンジョ4Fオレンジルーム ワタナベ楽器泉北 4月6日 13時30分～ 高知・チャオホール 高知デューク 4月2日 13時～ ●九州／福岡・ヨシダ楽器3Fホール ヨシダ楽器本店 4月1日 14時～ 熊本・熊本産業文化会館6F 帝都無線（紀伊国屋書店内） 4月2日 14時～ 鹿児島・十字屋ホール5F 十字屋 4月4日 13時～ 宮崎・西村ホール6F 西村楽器本店 4月3日 16時 佐賀・久米楽器3F 久米楽器 4月3日 13時 長崎・アトム本店2Fホール アトム本店 4月2日 14時～

（●地区／都市名・実施会場 実施店名 実施日 時間）

レンタル協力店一覧

レコード店

●北海道／札幌・山野楽器札幌そごう店 玉光堂四丁目店 玉光堂オーロラタウン店 函館・山野楽器ボーニアネックス店 旭川・ディスクポート西武小路 北見・タケダ楽器東急店 ●東北／青森・音楽堂本店 成田本店 盛岡・新星堂盛岡店 キクイチ 秋田・全音秋田 仙台・ヤンレイ 新星堂仙台店 フジ楽器 サイトー楽器 福島・ざ・らんど オリエンタルレコード コルニエ ツタヤ店 会津若松 フレンズ 花巻 新星堂花巻 郡山・三野屋 新星堂カルチェ5郡山店 ●関東・甲信越／新潟・ツモリレコード伊勢丹店 長野・トーチク 鹿沼・はしだ楽器 伊勢崎・NNナカジマ 水戸・ヤマギワ 熊谷・新星堂熊谷店 所沢・ディスクポート西武所沢店 大宮・ヤマギワ大宮店 小山・小山ヤンレイ 宇都宮・新星堂Q5 銀座・山野楽器銀座本店 池袋・五番街 新宿・山野楽器新宿小田急店 大森・新星堂大森店 蒲田・コタニ蒲田店 吉祥寺・新星堂吉祥寺ロンロン店 山野楽器吉祥寺サンロード店 立川・新星堂立川ウィル店 府中・新星堂府中ヨーカ堂店 八王子・新星堂八王子店 二子玉川・すみや玉川高島屋店 松戸・ヤンレイ松戸店 船橋・イトーMC船橋ららぽーと 津田沼・山野楽器津田沼パルコ店 甲府・新星堂甲府駅ビル店 横浜・ヨコハマ音楽館 シアル音楽館 鶴見・オデオン堂カミン店 川崎・新星堂武蔵小杉店 戸塚・ハマヤ電気本店 町田・山野楽器町田小田急店 厚木・レスポック 静岡・すみや本店 浜松・イケヤ本店 ●中部／名古屋・ヤマギワメルサ ヤンレイ名古屋 愛曲楽器近鉄 太陽サウンドオン 豊橋・ヤマト楽器精文館 豊田・新星堂豊田店 岡崎・大衆堂本店 大垣・電波堂本店 金沢・山蓄香林坊109店 福井・松木屋本店 四日市・北勢堂四日市店 松坂・カナリヤ楽器 ●近畿・四国／大津・ディスクポート西武大津店 京都・ピックアップ 西大寺・大月楽器（奈良ファミリー） 梅田・阪急イングス 阪神デパートレコード売場 吹田・ダイエーサウンドワールド 豊中・駅前交声堂 くずは・モール街ワルツ堂 心斎橋・ミヤコ本店 八尾・ディスクポート西武八尾店 藤井寺・新星堂藤井寺店 岸和田・ヤングレコード（トークタウン） 和歌山・音楽文化堂市駅前店 三宮・星電社三宮本店 ダイエーパレックス サンチカ・星電社サンチカ店 名谷・大蓄名谷店 明石・星電社明石店 姫路・星電社姫路店 松山・明屋本店 デューク松山 高知・デューク高知 ●中国／岡山・大森楽器本店 広島・紀伊国屋書店6Fレコード部 音響堂フジ広島店 ダイイチパソコンCity 福山・中国ヤンレイ 鳥取・レコードの店セイコ 米子・大蓄米子店 山口・OK無線ちまきや店 ●九州／福岡・ベスト電器本店 ヨシダ楽器本店 ダイエー原店内サウンドワールド店 サウンドワールド福岡 香椎・ヨシダ楽器ダイエー 黒崎・ウィン本店 久留米・リズムレコード 熊本・帝都無線 長崎・アトムレコード本店 ダイイチ浜デンキ 佐世保・平和堂 川下本店 佐賀・久米楽器 大分・リズムレコード大分店 大分エトウ南海堂 宮崎・西村楽器本店 鹿児島・十字屋



レンタルビデオ店

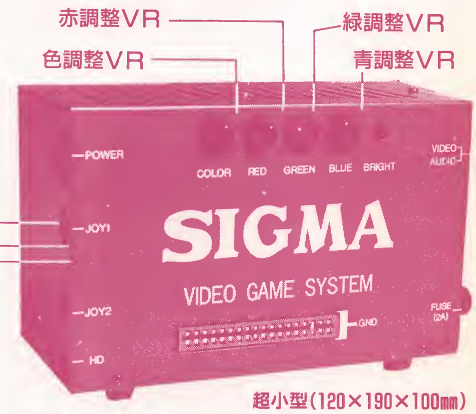
●北海道／釧路・サンホームビデオ釧路若竹店 函館・ブックセンターみはら 札幌・ビデオプラザビックペン ビデオレンタルYES ビデオムービー北24 ●東北／山形・ミュージック昭和 仙台・プラザーシータショップ仙台 福島・オリエンタルツタヤ 三沢・マックロード三沢 花巻・カルチャーランドマルカン ●関東・甲信越／八重洲・ビデオメイツ八重洲 秋葉原・ヤマギワソフトショップA館 渋谷・チャーリーズX2 東池袋・ゲームプラザゴリラ 新井・プラザーシータ 下石神井・スクリーン&BOO 貫井スクリーン 二子玉川 ヤマギワ二子玉川 新橋・ダイナミックオーディオ新橋店 南小岩・パノラマ小岩店 亀戸・スターウォーズCD館 田柄・ピンナップ赤塚店 高島平・ポニービデオランド お花茶屋・V-V-I 足立・富士ブックス 田端新町・LOOK-I 府中・キッチンハウスふらみんご 八王子・ラビット 多摩・ニュータウンビデオ 武蔵小山・ビデオエイジ武蔵小山 横浜・ワールドビデオ ビデオレンタル優 ビデオスーパー横浜 ビデッコ金沢八景 スクリーン&BOO横浜 厚木・コレクションシバ 相模原・チャーリーズ橋本 木更津・すみや木更津 市原・すみや市原 八千代台・すみや八千代台 市川・アコム本八幡店 船橋・白馬 印旛郡富里・ビデオセンターかずみ 東越谷・すみや東越谷店 春日部・富士ブックス武里店 和光・ビデオメイト 川口・川口ウィング、浦和・浦和SOFTBOXB 深谷・深谷ビデオプラザ21世紀 つくば・ビデオアルファ学園店 ビデオアルファプラスワン 高崎・HOP 静岡・ビデオプラザコーワ沓谷 新潟・創夢館 松本・ビデオジャック 御代田・スーパーやまいちや（Vrex80ー） ●中部／名古屋・シネスポット35 高針・スペース名東 三洋堂パソコンショップシグマ トップカメラ 津島・ビデオピカルーン津島 津・ビデオランドレインボー 尾西・ビデオタウン80 犬山・HERSHYS 磐田・すみや磐田店 豊橋・USV豊橋 東郷・チャンネル2和合 西尾・三愛堂 江南・キャットアカデミー江南 魚津・ビデオハウスB&V 富山・ソフトハウスビーバー ●近畿・四国／大阪・ビデオプラザアルファ ビデオコミュニケーションセンター レンタルビデオー23森ノ宮店 平野・ビデオジョイント 八尾・フォーラム八尾 堺・ビデオファミリー堺東 吹田・ビデオプラザアルファ北千里店 豊中・ブックスコスモス 大東・ホームシアター 寝屋川・オスカー 神戸・コラージュホーリーウッド 京都・ビーバーレコード河原町京宝店 ビーバーレコード四条京極店 西大寺・AVフォーラム西大寺 徳島・チャーリーブラウン 高松・ビデオワールド今里 ビデオロッキー 松山・ビデオイン松山三津店 宇多津・フォーラム四国 ●中国／広島・ポパイ白島 ポパイ千田 宇部・ワールド宇部 出雲・スクリーン出雲 倉敷・カック倉敷 ●九州／福岡・ビブレ21 小倉・ディオニー 延岡・映画村 久留米・ビデオアメリカ十二軒屋店 宮崎・アルファ丸島

ビデオゲーム
コントロールボックスの決定版

新開発ICモジュールで
クッキリと鮮やかな色彩



大型マージャン用パネル 型番MST−7　¥9,800(350×200㎜)



超小型(120×190×100㎜)

型番AV−7　¥20,000
(テレビ接続用コード&G-7接続用コード付)

(注意)AV-7だけでは使用できません。別にG-7 TURBO、ゲーム基板、ゲーム基板とAV-7をつなぐハーネス(AV-7のソケットの配線はSAM規格)が必要です。

2人用パネル
型番TWS−7　近日発売

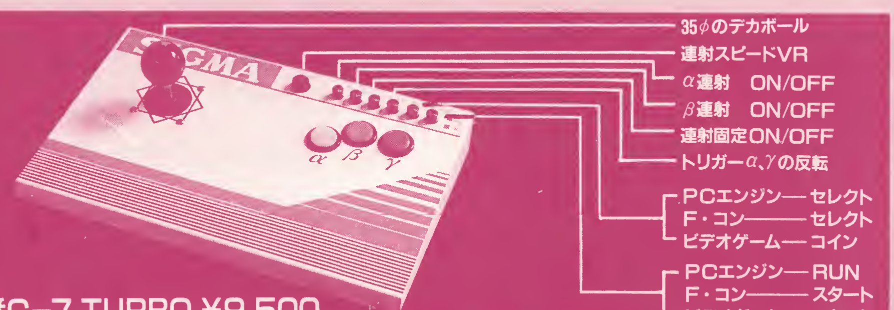
自作用パネル
型番FRE−7　近日発売

全てAV−7, RGB−7に差し込むだけでOK(接続用コード付)

RGB専用ビデオゲームシステム
※ご注文の時15ピン(X68000)用かアナログ21ピン用か指定して下さい。
型番RGB−7　¥17,000

特注品
ビデオ&RGB
両用システム

究極のPRO-STICK!! G-7 TURBO
メガドライブ・PCエンジン・マークIII・Fコン・パソコン・ビデオゲーム対応



型番G−7 TURBO ¥9,500
(注)本体だけでは使用できません。別売コードが必要です。
サイズ(190×300㎜)

別売コード



* メガドライブ用コード(型番コードMD)·¥3,000
* PCエンジン用コード(型番コードPC)·¥2,000
* マスターシステム&マークIII用コード(型番コードMM)…¥2,000
* パソコン用コード(型番コードPP)……¥1,500
* F・コン用コード(型番コードFF)……¥1,600

G-7 TURBOの特徴

* 別売りのコードを差し変えるだけでPCエンジン・マークIII&マスターシステム・パソコン・Fコン・ビデオゲームと殆んどのコンピューターに使用できます。
* 全て業務用パーツを使用していますので操作性・耐久性ともバツグンです。
* 連射スピードを連続的に変える事ができます。又トリガーα,γの反転回路付。
* 連射のON　OFF&トリガーSWを押さなくても連射するロック回路付。
* 金属ケースならではの重量感と安定感があります。
* パソコン対応機種名…X68000・MSX1,2・PC6601等アタリ仕様コネクタであれば使用できます(X1・PC88、98シリーズには対応していません)。

★ARV-7の特徴

・ARV-7をテレビのオーディオとビデオ端子に接続するだけですから簡単です。
・当社新開発回路によりビデオ出力とはおもえない鮮やかでクリアな色がでます。
・色調整はカラーVRだけで簡単にあいます(こだわる方にR、G、Bの調整が有ります)。
・テレビのスピーカーから音が出ますので音の大きさをテレビのVRで簡単に変えられます。
・ウォークマンのヘッドホーン(付属ではありませんユーザーで準備)が使える出力があります。
・RGBコード(別売¥3500)を使用すれば、RGBテレビにも接続できます。
・別売りのG-7TURBOと接続しますので連射は勿論、連射固定も出来ます。

お申込方法

* 商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名。型番をはっきり書いてハガキでお申込ください。
* 送料は全国一律600円。
* お急ぎの方は電話でお申込ください。
* 代金は商品と引き換えにお支払いください。
* お電話のない方は商品金額を現金書留でお送りください。
* 商品到着後1週間以内なら返品自由、なおその場合配送料はお客様負担。
* アフターサービスは完全ですから安心してご使用できます(3ヶ月間保証書付)。

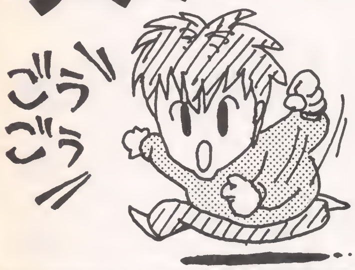
〒673-05
兵庫県三木市志染町広野5丁目293
シグマ電子
TEL. 07948(4)0476

メチャ安い!!



輸出も
してます
パチンコ機
パチスロ
補給装置
その他用品

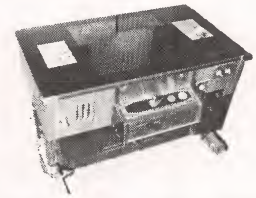
大ゲームセンター



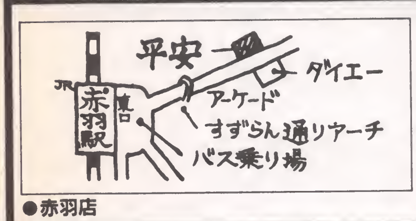
●1ゲーム10円、20円より～
なつかしいOLDゲームからニューゲーム
そしてメダルゲームまで120種あります。
子供から大人まで楽しめる店です。



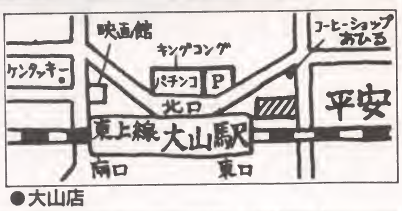
テーブルTVゲーム機
格安販売!



●14インチ 15,000円
●18インチ 40,000円より
(完動品・整備済)
●ゲーム基板 5,000円より
(タイトルジャケット配線図付)
※詳しい資料・プライスリストは60円切手2枚同封の上ゲーム平安赤羽店にご請求ください。
※ご住所とお名前を忘れずに書いて下さい。



●赤羽店



●大山店

中古ファミコン本体とファミコンソフトを高価で引取ります。

ファミリーコンピューター・ファミコンは任天堂の商標です。

ゲーム平安

■赤羽店
〒115 東京都北区赤羽2−9−2
☎03(903)1871
FAX03(902)2649

■大山店
〒173 東京都板橋区大山東町18−9
☎03(962)4745

「テトリスもどき」パズル

出題　APAPA

いやー、テトリス。けっこう面白いじゃないの。ちょっとはまったぜ。

ひさびさに大ヒットのテトリスに敬意を払って、今回はテトリスもどきパズルだ。うまく組み上げられるかな!?

解き方

①まず、ヒントを見て、ゲーム名を考える。

②そのゲーム名をパーツ表にあるパーツをフィールドに上手くはめこむ事によって作り出す。

但し、ゲーム名は全て横書きです。

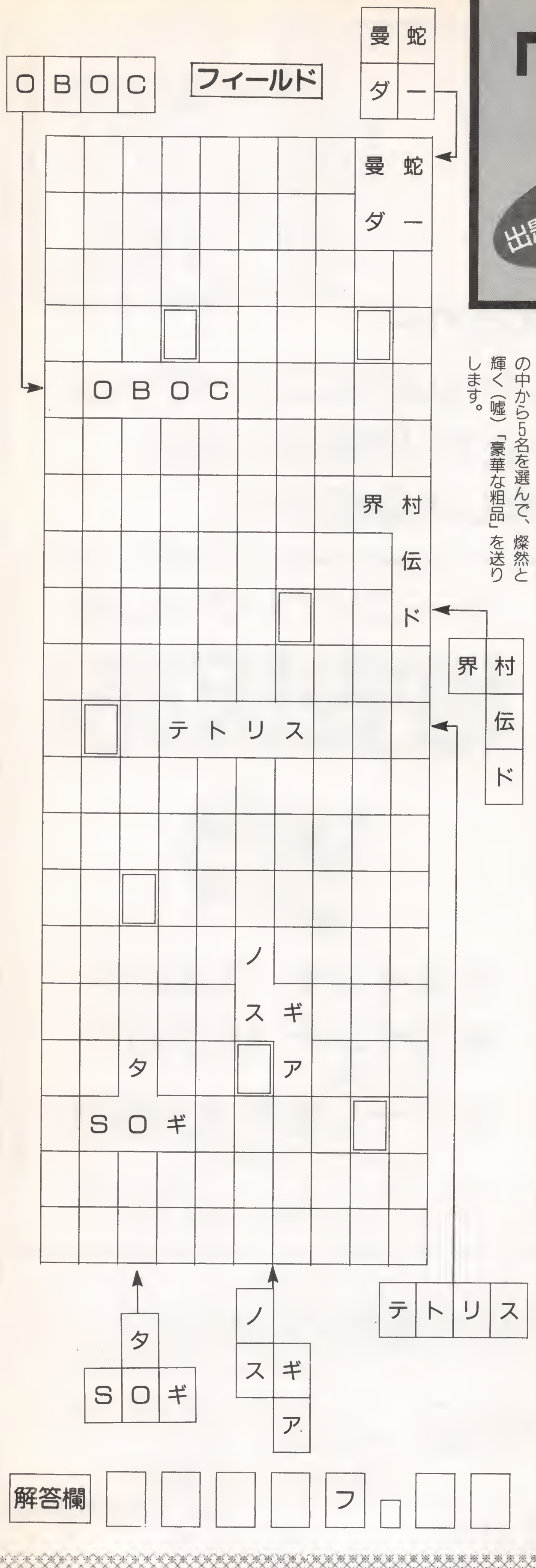
③フィールド内には、既に文字が幾つか入っているが、そのマスにパーツは入れられない。

④全てのパーツが入ったら、二重枠の文字を抜き出し、解答のマスに入れて、ゲーム名を作る。

⑤解答が分かったら、それを官製葉書に書き込んで、住所、氏名、年令、性別を記入のうえ、編集部宛に送ってくれ。

それから、できたら今月のパズル難易度を、5段階評価で聞かせてくれ。5段階は、上から、ベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージー。あなたはこれの、どの段階に当たると思うかな?

しめきりは4月末日。正解者の中から5名を選んで、燦然と輝く(嘘)「豪華な粗品」を送ります。



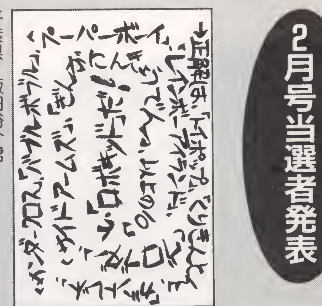


ヒント

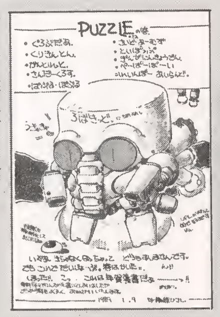
・画面に弾が1発しか出ないふるーいシューティング。ナムコ。
・画面に弾が1発しか出ないシューティング。タイトー。
・コナミのシューティングと言えば。
・熊になるのはかっこわるい!?
・SNKの名作シューティング
プロレスだ。キャラ8人。
・重力分銅……。
・WHO ARE YOU!
・SNKのバイオレンス格闘ゲーム。
・天界は遠かった!?
・爆突(まただよ……)
・シンクロナイズドスイミングとの戦いは──。
・純、日本忍者物語。
・自機の武器が面によって違うシューティング。ランディングもあった。
・コナミの妙な3Dゲーム。3面で時間切れになりやすい様な…
・3画面アクションゲームと言えば……。
・ナムコ、2本レバー、回転機能。
・お前の力はそんなものか。
・弁天様はなぜか不機嫌な表情。
・やっぱり青カプセルの武器が一番の様で……。タイトー。
・隠しコマンド騒動その1。
・フライングシャーク
・隠しコマンド騒動その2。
・アイレムのシューティングと言えば、やっぱり名作──。
・やっぱり、みゆきちゃんが……。
・そーいえば、これのアニメビデオが出ましたね、最近。
・ぱんだここあ……の前作。
・プラグザカート嫌いっ!!
・肺活量娘、アリス。
・こっ、このプリンセスの名前はあ～っ!! 彩色の発表はいつ?
・アイレムの本格パズルゲーム。またの名をキックル・キューブ。
・ありがとう、うさぎさん。
・ひたすら木を上り……。
・サンダーレーザーでは敵弾が見えにくい。
・龍拳王はちょっと……。
・88もある。

2月号当選者発表

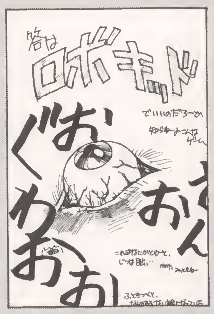
千葉県・飯田裕介君



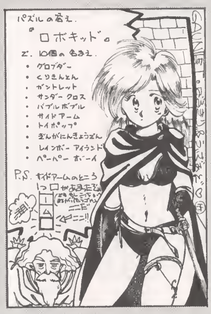
埼玉県・藤原ひさし君



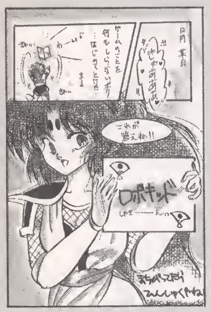
愛知県・上本昌隆君



大阪府・竹井由佳さん



兵庫県・中尾美智子さん



あのー、1月号出題に間違いがありました。②の解答は次の通りです。

	4	9	6	3
+			7	6
	5	0	3	9

えーと、2月号パズルは『ロボキッド』なんて知らない。という葉書が凄まじく多く、ちょっとびっくり。
でも比較的簡単だとの意見が多かったのだ。簡単過ぎたかな?
解答は掲載した葉言を参照してね。あ、そーだ来月からは、当選者以外でも、良いのがあったら載せようかな～。

当選者
飯田祐介君(千葉県)
PN藤原ひさし君(埼玉県)
上本昌隆君(愛知県)
竹井由佳さん(大阪府)
中尾美智子さん(兵庫県)

以上の5名です。おめでとー。
ところで、目立った人が当たりと言ったので、みんなかなりこだわってるが、べつに『絵』を描かなくちゃいけないってわけじゃないのだよ。いかに私に気に入らせるかがポイントなのさ、もちろんイラストも好きだけどね。(わがまま言いほーだいAPAPA)
PSよこにゃん、加藤真一君、吉田真由子ちゃん、2回以上の当選は難しいが、この調子が続くなら、個人的に何かプレゼントを考えるぞ。
もちろん他の皆も、常連組に入るよりはたやすいぞ。がんばれ～!

3月号のパズルのゲーム名一覧表の中に、1つよけいなゲーム名が入っていました。ごめんなさい。そのゲーム名は『モンスターレア』です。

思いあがったマニアへの挑戦か!? ドルアーガの塔攻防戦記

OLDゲーム伝説〈その6〉
植村伴北

年を重ねて

人間が人それぞれ違うように、ビデオゲームにも、それぞれ違った顔があり性格がある。

やる前から見捨てられてしまったかわいそうな奴、音楽だけでとりこにさせてしまった奴、みんなそれぞれゲームの企画、開発者達の深い思いと願いがこめられて、世に送り出された産物である。

私がゲームにこり始めた頃は、そんなことはどうでもよく、ただゲームにはまり込むのみの毎日だった。

だが、歳月は人をかえる。3年、5年、10年と、ゲームにも、また私自身にもそれなりの歴史が刻まれてくるに従って、目の前に置いてあるゲームをただ眺め、のめり込むだけではあきたらなくなった。あのゲームこのゲームが出来あがるまでの過程なども思い浮かべてみたくなる時もある。

ドルアーガの塔(ナムコ・1984)
カイは救いの騎士を待っていた

ゲームマニアに恐怖の影が…

スペースインベーダーの時代、ゲームプレイヤーは与えられた楽しみ方だけで満足していた。だが、やがてCG、ハード等の向上に応ずるかのように、プレイヤー側の能力は急速に高まった。不満の声さえ聞かれるようになった。プレイヤーの攻略力は、メーカー側の想像をはるかに越えるようになっていた。

ゲーム企画者はゲーム内容と交差させながら、より強い敵をつくり、より困難な脱出路を創作する。プレイヤーは立ち向かい、ある時は敗北し、ある時はやっとの思いで勝つ。このゲーム企画者とユーザーとのいたちごっこは以来今日まで続いている。

さて、この様な最中、大胆不敵な発想を持って世に送り出された怪物ゲームがあった。

ナムコの「ドルアーガの塔」である。

このゲームの開発者の1人は、「思い上がったマニアへ対してつくった」と言う。

我々がこのゲームを初めて見た時、今までにない何か異様な感じを受けたのもそのせいだったのだろうか。

テーブルの上にお金の塔

とにかく、はじめから何が何だか分からないゲームだった。

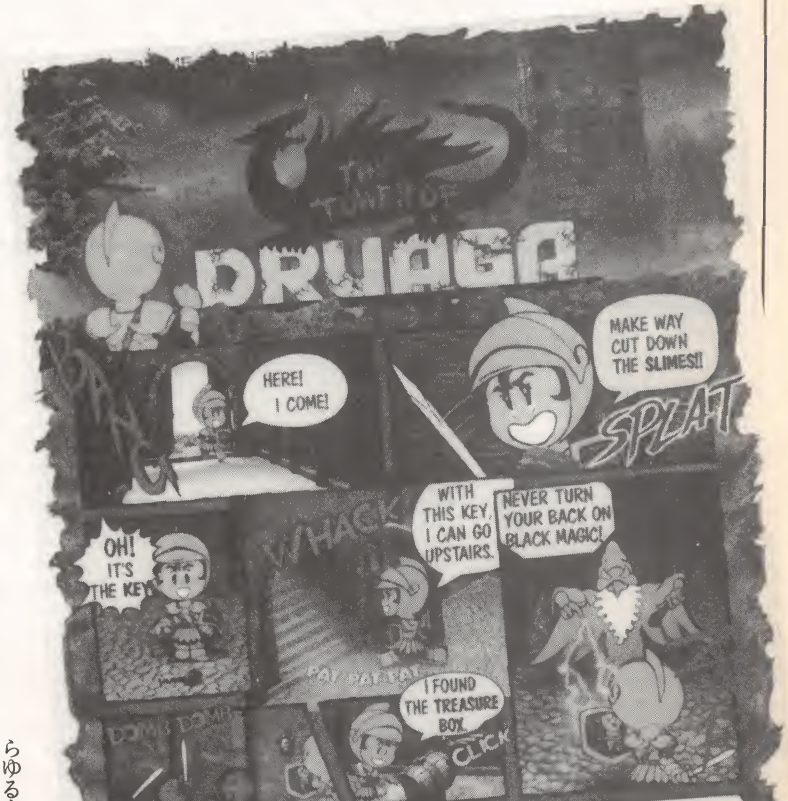
全60面で構成されたこのゲームは、各面様々な宝物(アイテム)が隠されていて、それを着実に取得していかないと、後半面が絶対にクリアできなくなっていた。ゲームをプレイする目的は、全面クリアというより、むしろアイテムの出し方を探し出す方のように思われた。

最初の4~5面までは、自然に動き回っていれば出る様な出し方だったので、誰でもその辺まではいく。ところが、そこから先は、ただただ回数を積んで、ありとあらゆる方法を試すしかなかった。

その為、プレイヤーは、先攻する人と解明されてからやり始める人の2手に別れた。

あまりにも有名なゲームなので今さら記さなくても御存知と思うが、その陰険なアイテムの出し方を少し紹介すると――

レバーを右に7回、左に1回、



困難をきわめたゲームであったが プレイヤーは投げ出すことはなかった。 次から次へと挑戦をしかける敵に 後ろは見せられない。 キズつきながら、ついに…

さらに右に7回倒す(21面)、1プレイヤーボタンを押す(31面)、敵スライムを緑、黒、赤、緑、オレンジの順に殺す(44面)と、確率的に考えたってとても発見できそうもないものが多かった。

感動の夜明け

これほど困難きわまるゲームでも、一部のマニア達は1歩また1歩と先の面へ進んで行った。

見るにみかねて、メーカーからは極秘にわずかばかりのヒントが流されたりした。それでも先攻している人の多くは、すでに3万4万のお金をゆうに投入していたと言われる。

だから、この当時は人に自分の知識をひけらかしたり、ゲームの周囲に仲間うちでバリケード(人がき)を作って他人に見られないようなことをしたりすることが流行(はや)って、一時マニア間が険悪なムードに包まれたこともあった。

そんな中で、異常なまでに先へ進んでいる5人(6人という説もある)のハイプレイヤー達がいた。

うる星あんずさん、古田さん、熊谷さん、川野君、EXCHANGERの面々である。

彼らは、新宿キャロットを本拠に決め込み、おそるべき攻略スピードで、次々と謎を解明していった。

そして、いよいよあと1面で全面クリアという59面で足ぶみをさせられていた。

自分達がそこで悩んでいる間に全国のゲーム仲間達が続々と近ずきつつあることに彼らはいら立ちとあせりを感じていた。手持ちの金も、すでに底をつこうとしていたのだった。

そこで彼らはある晩、フィニュシュをかけるべく交替でコンティニューを連発した。遂に、彼らは最後のカベをも打ち破ることに成功した。

私はその場に居合わせなかったが、多分みんな喜びの声を発したに違いない。

こうして暗黒の夜明けは、迎えられた…かのように思われた。

しかし、彼らは自分達の負った多大な犠牲を忘れることができなかった。固く口を閉ざした。全国各地で全面クリアのウワサをちらほらと耳にするようになるまで、それからなお3カ月近くを要した。

迷宮入りの謎をも残す

全ての面にシークレットアイテムが隠されていたが、全面クリアする為に、全てのアイテムは必要としなかった。その為、最後の最後まで出し方の分からなかった面は、そのまま無視された形で続々と最終面クリアが登場した。

そんな中で、様々なデマ情報も乱れとんだ。

何せ、確率的とくれば確認のしようもないので、我々はただデマ情報にもて遊ばれる結果となった。

そして、25面、55面の2面は終始、意味不明だった。

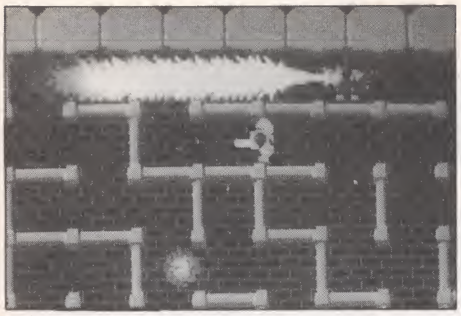
後にこのゲームの基板を購入して調べた人の話しによると、両面とも完全なアイテムのプログラムは入力されていないらしく、アーマー等の作りかけのプログラムが幾つかあったそうである。

赤い薬を見たとか、○×を見たとかいう各地のウワサは、どうやらその辺からきていたのではないかと、最近になって推測できた。

しかし、開発者のもくろみ通り見事なまでのプレイヤー泣かせゲームだったが、同時に、吸い込まれるような魅力のあるゲームでもあった。

だが私は、これは自宅のパソコンとかでじっくりにらめっこしながらする物で、ゲームセンターに置かれるべき物ではないような気がした。

とは言っても、この革命的なゲームの出現によって、ゲーム業界に新たな息吹きと活力が加えられたことは間違いない。歴史の1ページにとどめておくべきゲームであった。



強敵クオックスの勇姿。炎であぶられると熱い。



ナイト大集合。さあ何面だかわかるかな?

ドルアーガ小話



真実のほどは確かではないが、このような話しが残っている。

31面の宝箱は、どのようなことを試してみても出る様子はなく、マニアのメッカ(その当時) 高田馬場でも途方にくれる毎日が続いていた。

ある日、常連の1人N氏は「いい加減に出ろよー!」と、台のいろんな部分をボカスカ叩いたら宝箱が出たというのである。

まぁ、本当かウソかは別問題としても、それほど分からないゲームだったという逸話として語りつがれている。

新開発

色あざやか 画面が美しく 連射機能が付いている



SVG−8000EX ¥34,800

- ●当社独自の開発により画面ガキメこまやかな色彩である
- ●カラー調整がかんたんにできる
- ●連射のスピードが調整できる
- ●連射はすべてのボタン(6個)で、できる
- ●テレビのビデオ端子に接続するだけです
- ●配線はSAM規格
- ●RGB21ピン対応
- ●トリガーボタン25ミリ、30ミリ、大小のタイプあります。
- ●ヘッドホン端子付き

代理店募集!!

●SVG8000EXの販売代理店を募集します。お電話して下さい。

中古基板もあつかってます。ご希望の方には詳しい資料を送りますので、60円切手3枚同封の上、お申し込み下さい。

●SVG−8000EXは、ソフトランド秀和でもとりあつかってます。

私たちが待ってます。



ゲーム基板販売

SOFTLAND
ソフトランド 秀和

大阪市浪速区日本橋5-12-9 でんき会館3F
☎ 06-649-7177
FAX 06-649-7222



お申込方法

- ●ハガキに住所・氏名・電話番号・年令・希望の商品名をハッキリ書いて送って下さい。
- ●代金は商品と引き換えで、お支払下さい。
- ●商品到着後、1週間以内なら返品自由。尚その場合は、配送料はお客様負担です。
- ●3ヶ月間保証書付です。
- ●アフターサービスは完全ですので安心してください。

ハッピー商会

〒662兵庫県西宮市獅子(シシ)ケ口(ガグチ)町13-2
PHONE・FAX 0798(71)2910
◆社名が変りました。今後もよろしくお願いします。

水谷　潤の ゲームデザイナー入門 3

ゲームづくり いまもっとも重要な問題



ひとつみなさんにお断りしておきたい事があります。それはここでは「ゲーム仕様書き方のコツ」といった様な、ある意味でどうでもいいことはあえて書かないという事です。こうした枝葉末節のテクニックは会社に入ってから学べばよい事なのです。この入門編では、こうした「ガワ」の部分をむしろ切り捨て、将来本当に役立つ「中身のある話」を続けていきたいと思っています！

「知的戦い」その面白さを探ぐる！

プレイヤーと敵――そこには常に真剣勝負のドラマがあります。しかし、もし、これらの敵がまったくプレイヤーを無視して「相手にしてくれなかったら」どうでしょう!?

プレイヤーはきっとそのゲームのつまらなさに席を立つに違いありません。つまり、相手にしてくれるからこそ張り合いも出るのです。逆に、そうした相手にしてくれる度合いや内容が濃い程「敵存在型のゲーム」では、その面白さにみがきがかかると言えましょう。

その敵にどれだけ知性や生命感をふき込めるか…という事が「敵のアルゴリズム」作りのキーポイントであり、ゲームをより面白くする秘密の1つなのです。

初期のビデオゲームで、このポイントをうまく煮つめて成功した好例に「パックマン」があげられます。この頃から、それぞれの敵がより人間味のある独特の個性を持つようになり始めた訳です。

以後、それぞれの敵によりはっきりした性格付けをする事は当然の作業と化しました。しかし、これらの作業は、ここに来てある壁にぶち当たってしまった様に、私には思えます。

つまり、一度パターン化されたゲームは暗記作業となり、命あるはずの敵もここでは生き残る新たな知恵すら持てないのです！

もし、あなた自身がビデオゲームの世界に敵として入り込んだら、どの様にプレイヤーと相対するか、一度考えてみて下さい。きっと二度と同じ手はくらわないとばかり作戦をがらっと変えたり、フェイントをかけたりするのではないでしょうか？　少なくともパターンで動いたりはしないはずです。

たかがゲームなんだから、何もそこまで考える必要ないヨ！と言われるかも知れませんが、私自身はもっとこうした深い、知的なやりとりのあるゲームがあってもいいのではないかと思ってきました。

前作のサイバリオンは、そうした私なりのコンセプトから生まれたものですが、ここでは敵の黒幕が次々に上達した人に対し、同一ラウンドで異なるメカを送り込んで来る！といった事をやっています。その一体一体もプレイヤーに合わせ作戦を変えたり、フェイントをついたりする訳です。

こうした実験によって、すでに前例が出来たのですから、もっとこのシステムを使ったゲームが出て来ても良いと思うのですが…。

パターンゲームの方がよりてっとり早く簡単ですから、「めんどうだ！」という気持ちがあるかもしれませんが、一プレイヤーとしてこうしたゲームがたくさん出て来てくれる事を私は心から望んでいます。

脱パターンゲームといっても、基本的な部分（ルールや敵の根本的性質）をしっかりおさえる必要がある事は言うまでもありません。また、脱パターンゲームだからといって、学習性が無い様ではプレイヤーも向上を望めません。サイバリオンでは脱パターンゲームでも学習性が充分成立し得るという事を証明出来たと思います。このゲームで多くのハイスコアラーが誕生した事をとってみても、その事は明らかといえましょう。

敵はより知的で生命感に飛んでいる方が面白いと思います。これからは、プレイヤーだけが上達できる特権を持っているとは言い切れなくなるかもしれません。敵が上達したっていいじゃありませんか！　それでこそ本当の「知的戦い」といえるのではないかと思うのです。敵を固くしたり、弾を速くしたりするばかりが能では無いという事も、頭のスミにどうか置いて欲しい…と思います。

「ゲームの難度」を考える

先程の脱パターンゲームでは、毎回敵の攻撃が変わるので普通のゲームより難しくなってしまわないか？という疑問をお持ちの方もいるかもしれません。

しかし、私は毎回変わるだけでゲームが難しくなるとは決して思いません。毎回変わっても、敵が

次にどういう行動に出るか、直前に判断出来れば充分対策は立てられます。また今のゲームよりも、もっとやさしく作る事すら可能です。

たとえば、毎回攻撃を変える敵ボスでも1発の弾で死んでくれれば、これ程簡単なゲームはないという事になります。そもそも難度とは、この様に1つのものさしだけでは計りきれないものなのです。場合によっては、記憶だけが全てのゲームの方が数段難しい場合すらあり得ます。

そもそもゲームの難度とは一体、何の為にあるのでしょうか？

あるプレイヤーは、

「上達する事でさらに次なる障害が生じ、それを克服することが快感なのさ！　難度はプレイヤーの挑戦意欲をかき立てる為にあるもんだよ！」と言うかもしれません。

また、コインオペレーター（平たく言えば、ゲームセンターの経営者や管理者・店員のこと）やアーケードゲームの作り手はこう言うかもしれません。

「一定時間でいかに満足してもらって、インカム（収益）をあげるか…これこそが難度であり、その難しさだ！」等々と。

そのどちらも、私は間違ってはいないと思います。プレイヤーにとっては、ある程度遊べないと面白くないはずですし、かといって作り手、買い手も「商売」です。長々と遊べるゲームは営業的見地からすれば、プレイヤーが面白いと思っていても駄作として、没となる事もあり得るのです。



アーケードゲームの難度設定がかなり微妙で難しいのは、常に客商売という営業的側面がからんでくるからなのですが、ホームユースの場合は、プレイ時間を気にしない分、その点で悩む事も少ないと思います。

業界では、3～5分が理想のプレイタイムと言われ、どのメーカーもこの短い時間内にどれだけ充実したプレイをさせるかに知恵をしぼっています。それはそれでいいのですが、充実感や再挑戦への意欲も湧かぬまま、ただ100円をもぎ取られたといった感のするゲームもあとをたたない様です。また、インカムを追い求めるあまり、難度を上げ過ぎ、失敗した例も多いといえます。事実、難度設定は実に難しいものです。

現在、ゲームコーナーに於いては上級者と初級者の二極分化が生じ、そのどちらにも満足してもらえ、なおかつ営業的にも成功する物を作る事自体が以前より数段難しくなったと言えます。

この様な背景が生じた為か、ターゲットを上級者だけに絞り込み、その上級者すら歯が立たないといったゲームばかりがゲームセンターを占拠しているのが、残念ながら現況なのです。

それでも金が入ってしまうのですから、私がここで何を言っても始まらないとは思いますが、各メーカーやデザイナーは、もっと長い目で将来のゲームセンターを考えて欲しいと思います。

一部の「究極マニア」や「達人プレイヤー」の事だけ考えるのではなく、もっと一般の人達（サラリーマンや女性、さらにはこれからプレイヤーとして育つだろう子供達）の事も考えるべきではないでしょうか？　その日その時のお金の事しか考えられない様では、お先マッ暗、おごれる者も久しからず…痛いシッペ返しをいつかはくらう事でしょう。

これは作り手やメーカーだけでなく、コーナーで難度や機数、エクステンド点を決定し、サービスする店の人も是非考えて欲しい事なのです。

これら一般層をいかに呼び込むかが、これからの増収に大きくかかわってくるというのに、一般客はこれではどんどん去っていくばかりです。

これからゲームデザイナーになろうという人は、少なくとも、こうした背景を把握した上で、又こうした事を考えて欲しいし、難度に対する自分なりの解決案をゲーム作りに生かすべきだと思います。

どうすれば二極分化をうずめられるか

先程、プレイヤーの二極分化によりゲーム作りが難しくなったという話をしましたが、この差をうずめる何かウマイ方法は無いものでしょうか？

私は、リアルタイムでプレイヤーの腕前をチェックし、その人なりの対応・知性に軌道修正するといったシステムを、サイバリオンで実験的に導入してみました。

これにより上達し、ある壁を越えた人には、新たな「見た事もない強敵」にめぐり合えるチャンスが生じる訳で、これが上達の目安にもなります。また、初級者の人にはそれなりの「初級コース」をもうけてやっています。

この、初級・上級選択システム自体は、アタリ社のゲームで以前から数多く見られたものです。だが、さすがのアタリでも、プレイした大半の人が「上級レベルだけ」プレイしたくなるような、より積極的な魅力を上級レベルに与える事は難しかった様です。考えてみても、こうした事はしごく当たり前の事です。

というのも、人は「難しいものをあえて自ら選ぶ様な事はめったにしない」からなのです。これでは、せっかく作ったレベル分けの意味が薄らいでしまいます。上級レベルを、難しくてもいいから是非やってみたいと思わせるだけの魅力を、出来得る限り数多くつめ込む様な事をサイバリオンで行い、一応そういう点では成功したと自分なりに考えています。

他にも、ラビオレプスというゲームがレベルチョイスを日本で初めて導入してますが、これはほとんどの人が上級用をパスしたのではないでしょうか？　一体、何故？

是非、研究テーマとして、こういった事を友達と分析し合ってみて下さい。

筆者は筆者なりに、すでにこの二極分化をうずめる、変わったシステムのアイデアを持っています。皆さんも頭をしぼっていい方法を考えてみて下さい！

「上達の感触」がなければ興味は半減

遊びには、それぞれ固有の独立したルールが存在します。プレイヤーはこのルールを理解し、さまざまな失敗を繰り返したのち、正しい回答をそこから導き出す訳です。

そして、知らぬ間に成長を遂げている自分の姿にふと気付く時、驚きと興奮を感じてしまうのです!

一度やられても「あぁ、あの時こうしてなかった自分の方に責任がある! あそこでもし、こうしてればもしかしてうまくいったかもいれない!! よし、もう一度やってみよう!」という部分が意図的にゲームに盛り込まれているかどうかが、ゲームを作る上で非常に重要だと私は考えています。

「面白い!」と感じられるゲームでは、プレイする毎に上達出来る確かな感触(上達の感触)と、こうすれば次はきっとうまくいく!という可能性が常に見えてるものなのです (可能性の提示)。

で、サイバリオンで、やられた直後に「どうすればクリア出来るか?」といったアドバイスを初めて入れたのも、こうした配慮からであるという事は、私が説明する迄もなく、すでに皆さん、おわかりでしょう!

歯が立たないどころか、クリアの可能性のカケラすら提示されていないものでは、すぐに興味も半減してしまいます。

ここでひとつ確実に言える事は、「常にクリア出来るヒントを用意せよ!」という事です。作り手側は、その為かなり綿密な計算を各所に施さなくてはなりません。

解り易い例で、ドラゴンクエスト――

この作品では、謎を解く鍵は必ずどこかに設定されています。しかも、かなり徹底していねいに作られています。こういった1つのガンコさ・しぶとさに支えられた可能性の提示ぶりをもっとアーケードゲームの作り手も見習うべきではないでしょうか?

もし、あなたが謎解きゲームを作ったらどうでしょう。

「どうだ!! こんな難しい謎は解けっこないだろう!? へへん、ザマァミロ!!」といった感じでわざと意地悪く「謎解きのヒント」すら提示しない事はないでしょうか?

又、一度はそうした誘惑にかられても不思議ではないでしょう。

ゲーム作りというのは、一度、大ワクの基本コンセプトが決まったらこれを首尾一貫し、全てにわたってつらぬき通さねばならないものです。ドラゴンクエストでも、この当たり前の努力を最後までつらぬき通しています。何事も、やるならとことんやる!やらないならとことんやらない!と徹底してみる事です。

皆さんには、この「上達の感触」と「可能性の提示」について、とことん自分なりに考え、将来のゲーム作りにも生かして欲しいと私は願っています。

ハードウェアに振り回されるな

本来、ゲームはまずアイデアがあり、そのアイデアを具現化する為にソフトがあり、ハードがなくてはならないはずです。

家庭用ならいざ知らず、アーケードでもハードウェアの為のゲーム作りが現在かなり行われているのも、又事実です。

これはシステムボード等と称され、始めから同一ボード(基板)で多数のゲームをまかなう商法を軸にして育った、いわば副産物なのです。業界内では、同一基板や同一キャビネットによる2作目以降の作品を、ちなみに「コンバージョン」と称しています。買い手にとって、このこと自体は大変な魅力なのです。なぜなら、ゲームコーナーは幾つものゲームをより安く入手できるメリットが生じるからです。

しかし、問題はゲームの中身自体の質がどれだけ先のコンバージョンまで持ちこたえるのか?という事でしょう。

ボードの特性を絶対使いつくせという命令の為、本来のゲーム性が丸潰れになってしまったり、同一ボードで何作といった営業的契約の為、しかたなく数だけ帳じりを合わす様なゲーム作りがもし、まだこの業界のどこかで行われているとするなら、一体それは何の為のゲーム作りなのかと、シロウトならずとも考え込んでしまうところです。

この様なゲーム作りがくれぐれもなされない様、ゲーム愛好者の1人として是非お願いしたいものです。そして、これからデザイナーになろうという人達には、出来る事なら「ハードに振り回されずに、まず自由に発想してほしい」と思います。又、アイデア段階では、ソフトで可能かどうかなど一切考えない事です。そうした事は逆に自由な発想のワクを縮めるだけでしょう。

技術的に出来なくてもいいではないですか。技術は急速に進歩しているのです。今は出来なくても、いつかは必ず出来るはずです。

「そんな絵空ごとの様な事ばかり言って!こんなもの出来る訳ないだろうバカ者!」などと決めつける様な上司がもしいたとしたなら、それは部下の才能の芽をひねり潰している様なものです。絵空ごとを真剣に、どこまで考えられるかも、才能の1つだと私は思っています。

制約ぬきでも自由な発想の出来ない人に、より難しい数々の制約をつけたボードでゲームを作ってみろと言っても、これはかなりキツイはずです。ですから、私はアイデアを優先し、そのあとでハードの事を考えろと言いたい。ハードの特性からこじつける様にして出て来たゲームアイデアには、無理も生じ易いというものです。

具体的には、スクロール機能がうれしくて、つい使ってしまったドットイートゲームなど。全体が見渡せず、ハードが進歩してるにもかかわらず、ゲーム性は著しく退化してしまう事になる。

とにかく、ハードウェアに振り回され、本質を欠く様では、愚の骨頂と言わざるを得ないでしょう。

上達度のものさしを考える

何故、ビデオゲームにはスコアがあるのか、などと皆さんは考えてみた事がありますか? BM誌の見城こうじ氏も、本誌でかつてこの様な事をテーマに話してたと思います。

「本来、スコアリングというシステムは、その人なりのテクニックや上達度を明快に視覚化する手段として生まれて来たものであったはずです。しかし、現在この点において実に不明快きわまりないゲームが乱造されており…」といった意味合いの事を述べていたと記憶していますが、彼の言う事は、まさに的を得ていると、私も実は同感だった訳です。

実際、プレイする側にとっては、今の多くの不明快、かついい加減なスコアリングは、まったくもって上達の目安たり得ない訳です。

あるゲームでは隠れキャラ出現に、テクニック以上の点を与えてたりしてましたが、これではテクニックを使ってマジメに戦おうという気すらバカバカしくておきません。

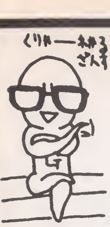
また、あるプレイヤーは単調な作業を反復するだけで、スタープレイヤーという訳です。しかし、こうした方法を知らない人が、いきなりこんなプレイ法を見せつけられたら、「あほらしくて」二度とプレイしたくなる事でしょう。

スコアを考える際にはテクニックに見合った配点や、深い配慮が必要です。それはゲームの枝葉末節の部分かもしれません。しかし、この枝葉をおろそかにすると、前述の様に最悪の場合、ゲームそのものの質を低下しかねないという事を是非、記憶にとどめておいていただきたい、と思います。

又、スコアのないゲームでも、何らからの形で「上達の目安」がいがいあるものです。ある時は、それが経験値であったり、又、ある時は話の進み具合であったりします。いずれにせよ、それがスコアという形をとっていようがいまいが、「上達のものさし」が正しいものさしでなくてはなりません。

皆さんはくれぐれも曲がったり、折れたりしてる「ものさし」を作らないで下さいね。

●「ゲームデザイナー入門」いかがですか? ご感想・ご意見をどしどしお寄せ下さい。また、こういうゲームをつくった人、あるいはあのゲームについて知りたい、興味があるということがありましたら遠慮なくお便り下さい。ご希望を生かすように努力します。

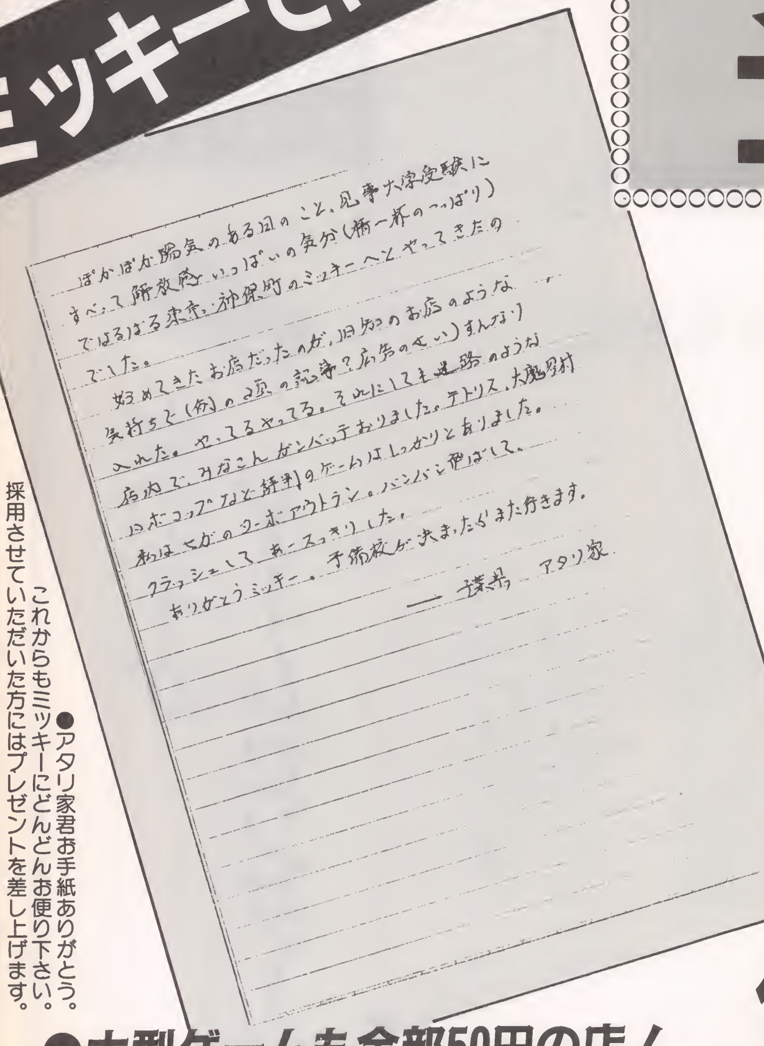


ミッキーではキミが主役

安いだけではない。

ゲームコーナー

地価ベラボー



ぽかぽか陽気のある日のこと、見事大学受験に
すべって解放感いっぱいの気分（精一杯のつっぱり）
ではるばる東京・神保町のミッキーへとやってきたの
でいした。
好めてきたお店だったのが、旧知のお店のような
気持ちと（例）の２頁の記事？広告のせい）すんなり
入れた。やってるやってる。それにしても迷路のような
店内で、みなさんガンバッテおりました。テトリス、大魔界村
ロボコップなど評判のゲームはしっかりとありました。
私はセガのターボアウトラン。バンバン飛ばして、
クラッシュして、あースッキリした。
ありがとうミッキー。予備校が決まったらまた行きます。
—— 千葉県　アタリ家

●アタリ家君お手紙ありがとう。これからもミッキーにどんどんお便り下さい。採用させていただいた方にはプレゼントを差し上げます。



ミッキーで何かがあるぞ!?

●大型ゲームも全部50円の店！





予定は決まったかな。春休み、そしてゴールデ
にドラマチックに過さなければ…。そんな君に
ミッキーでは何かがおこる。ゲーメストグッズ

ゲームコーナー
ミッキー

とゆーわけでゲームコーナーミ
ない人もまずチェック、とりあ

〒101 東京都千代田
☎03(29

ゲーム懸賞論文　私の主張

ゲーメスト／コインジャーナル共催

「ゲーセンに行った事ある?」中学の同級生(女の子)たちに聞きました…

3席

女の子がゲームセンターに行かない理由

宮城県　高嶋　涼子(12歳・中1)

このような題ですが、最近はゲーセンに女の子が来るようになって来ました。さすがにゲームをプレイしている人はあまり見ませんが、うれしいと思いませんか?(何がだろう…)

女の子がゲーセンに行かない理由と言っても、いろんな理由があるはずです。うちは女子校なので、とにかく顔みしりの人たち全員に聞きました。「ゲーセンに行った事ある?」と。30人くらいに聞いたでしょうか。「ある」と答えた人は、10人ちょっとでした。

しかし、さらに答えは続くのでした。「ある」の後に続いた言葉は…。「もう、二度と行きたくない」でした。正直言って、ショックでした。「行きたくない…」ですもの。聞いた私も、「みんな、不良がいるとか思ってるな…」とは思って聞きましたが、まさか、「行きたくない」とは…。それも、「もう二度と」ですよ…。すごく悲しかった。それ以上は聞かなかった。聞く気になれなかった。

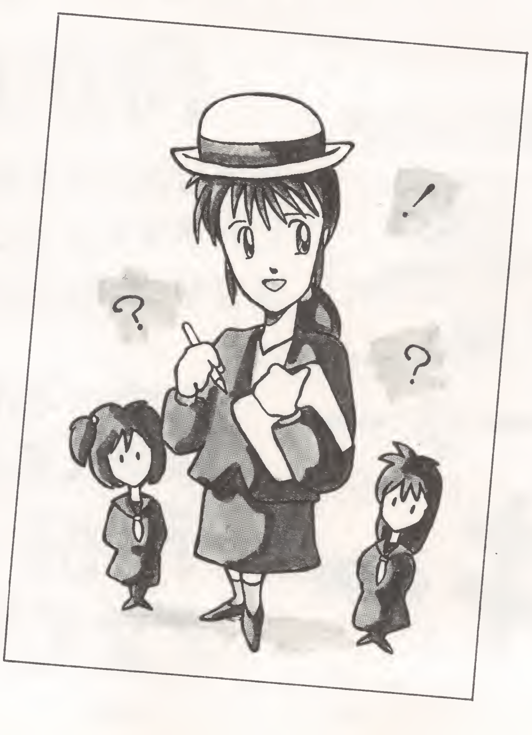
そんなに良くないゲーセンだったんだろうか…なにか、されたんだろうか…。私はそう思った。「今もいってるよ。面白いじゃん」と言ってくれる人もいた。「ない」と言った人も、ほとんどの理由が、「不良がいそうだから」、「補導されるのはイヤだから」の2つだった。中には、「行く気しない」とか、「興味ないよ」などという答えも返って来た。

たしかに、ゲーセンに不良がいないと言うのは、まちがいだ。でも、自分の行っているゲーセンには不良はいないよ──では、困るのです。そこのゲーセンは、たとえいなくとも、全国のゲーセンの中には、不良のたまり場と化してしまった所がたくさんあると思うのです。そんなゲーセンに、「初めてゲーセン行くぞっ!」て人が入ったら、「もう、二度と行きたくない」と思うのは、当然です。

では、それを直せば、女の子はゲーセンに来るのか?と言えば、そうでもないのです。

人は不思議なもので、どうしても、物の悪い所をさがすのがうまく出来ているのです。

特に最近の女の子(少なくとも、私の回りにいる女の子)は、するどいと言うか、なんと言うか、こ

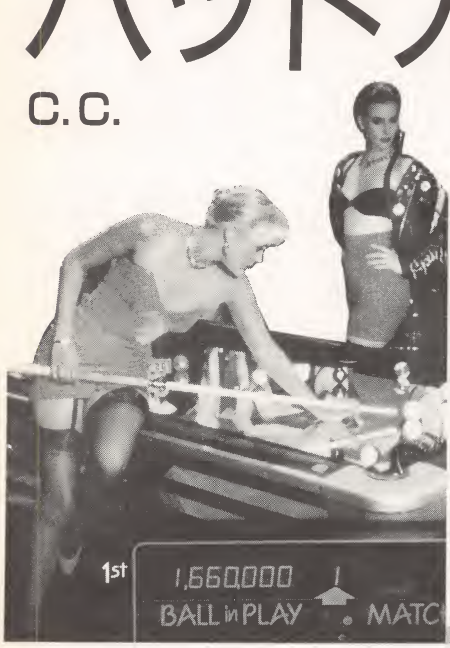


のわるい所を見つけるのが…うまいんですよね（これが、ほんっとうにうまいんだな…）。で、ある娘に聞いてみたんです。
　まず、ゲーセンに言った事ある？と聞いた所、「ないよ」との返事。次に、行ってみようと思わない？と聞いたら、「思わないよ。ああいう所、きらいだもん」
　その後にも続きがあって、「お金だって使うし、何されるかわかんないし、第一、校そくでだめだって言われてるでしょ。それに男しかいないんでしょ？私、男なんか大っ嫌いだもの」と、見事な答が飛んで来ました。
　私は思いました。
「何言ってんだ、いっつも校そく守ってねぇくせに、何が『だめって言われるでしょ』だよ。それに男が大嫌いだぁ？よく言うよ。毎日、『よくあきねぇなぁ』っつうくらい男のはなししてるくせによぉ。ふざけんじゃねぇよ！」と。
　考えて見ると…。私が一番人の悪い所を見る目があるんではないでしょうか…。
　まえ、同じクラスの娘をゲーセンに連れこんだことがあるんです。「大丈夫だから…」とか言ってムリヤリ。こういうことするから変な目で見られるのかなとか思いましたが、ゲーセンに連れていきました（連れさらっていったみたい…）。
　その娘はゲームをしないで、ずっと私のプレイを見ていました。その娘はゲームを全く知らず、知っているのはファミコンくらいという娘です。私は「悪かったかな」と思いました（本当に悪い）。
　帰り、その娘が私にこう言いました。
「ありがとう。すごく面白かった。すごくワクワクした気持ちになったんだ！」
　私は、
「何にもしてなかったのに、楽しかったの？」言いかえしました。
「うん、ゲームやんなくても、見てるだけで楽しいよ。ゲームやってる人も、みんな楽しそう。私も楽しくなっちゃう」と言ってその娘は帰りました。
　よかった――一番最初に思ったことです。ゲーセンのことでよろこんでもらえた。すごくうれしかった（うれしかったり…悲しかったり…いーかげんな奴だ）。それから、「ムリヤリ連れこめばいーのかな」なんつう、とんでもないことを考えた。
　しかし、それもちがうのでした。私は自分が初めてゲーセンに入った時（ちょうど1年前）の気持ちを思い出して見ました。
――こわい、というより、ドキドキした。
　目の前にあるものが、みんな初めて見るものばかり。その中でも一番目についたのは、なんと『スペースハリアー』だったのです（ダライアスもあったな…）。近くによってみた。自分では、ずいぶんとデカイきょう体だなと、今思うとマヌケな事を考えていた。しかも、そのデカ物が動くじゃないか。もう、びっくりした。ゲーセンってこんなにすごいのか、と感動した。結局、ビデオゲームで一番最初にやったのが『スペハリ』だった。――
　こんな物でした。でも、今より前の方がいいなって感じがする。今だって、前だってゲームするのは同じぐらい好き。ゲームのうまさだって変わってないし。でもなんか、前の方がよかった感じがする。
　よろこんでくれた彼女（その娘じゃないのかって？いいでしょ！）は、こう言っていました。
「素直に受けるのがいいと思うよ。なんでもそう思ったら言っちゃうの。そりゃあ少しは遠慮する時もあるけど、変にかっこ付けたりするの、よくない。自分が見てもいないのに、勝手に決めつけるのもよくないよ。とにかく、素直な気持ちだよ。そうすれば、女の子だってゲーセンで楽しめる。『ゲーセンに女の子が来ない』って言うのは、ゲーセンのせいでなく、女の子の気持ちの問題でもあるんじゃない？たしかに、問題あるゲーセンもありそうだけど…」だ、そうです。
　つまり、私たちの間でなんやかんやしても、中身は女の子の気持ちなんですよね。「そんなことだったら、女の子はこないかも…」と思いのあなたっ！それは大丈夫です。ゲーム好きの女の子なら一度はゲーセンに来たい、と思った事あるはずですから。そのうち、来ますよ。今だって、だんだんと来ているでしょう。私たちの努力も、役に立たないというわけじゃないですね。（勝手に解しゃくしてしまった…）よろこんだ彼女の話を読んで、多くのゲーム少女がゲーセンに来てくれるとうれしいです。

ピンボールコーナー

バッドガールズ

C.C.



天使か悪魔か、単なる女なのか？バッドガールズの正体やいかに!!ベベンベンベン…

H氏の趣味で写したもの。私が写した訳ではない（私じゃないったら！）



銀色パーツでギラギラの本体。右のシトはちょっとカンベンしてほしいなあ。

ショーに乱入か！

今月号はAOU特集という事で、他の所は異常にもり上っているのだが、ここはあいも変わらずマイペースで行くのであった…のつもりだったのだが、ショー特集の所にわずかながらピンボールを潜り込ませたので、そちらを見てやって下さい。

ビリヤード勝負！

といった訳で、今月のマシンですが、ひさしぶりに登場のプリミアのピンボール（単にこのコーナーではね）バッドガールズです。

ビリヤードのポケットゲーム（9ボールじゃないよ）をテーマとしたマシンで、プールバーに集まるバッドガールズがあなたの相手です。

さて、見事に彼女達をコマス…じゃなかった、ものにする事ができるか？いざ勝負!!

スペシャルがいっぱい

それではバッドガールズにおけるビリヤードルール、フィーチャーの説明といきましょうか。

1・エキストラボール

右上フリッパーの上から一番上の2つのレーン（トップレーン）に行くレーンにボールを通すと、1回目5万、2回目10万、3回目20万と点滅して行き、4回目でエキストラ点滅、5回目で獲得となる。

これは1ボール中（エキストラボールでも可）1回しか取れない。エキストラボールはこれだけ。

2・スペシャル

①エキストラボールを取ったレーンでエキストラ獲得後、3回通してスペシャル点滅4回で獲得。これは何回でも取れる。

②トップレーンとリターンレーンにあるPUULの文字を完成させていくと、1回目10万、2回目20万、3回目30万と8ボールのドロップターゲットのランプが進んでいく。4回目でスペシャルが点灯する。これらは各ランプ点灯時に8ボールドロップターゲットを落すと獲得できる。

③右上にあるヴァリターゲット（当てると奥に進んで行く）を一番奥まで進めると、ブレイクシット倍率が1回目2倍、2回目5倍、3回目10倍とスペシャル点滅となり、4回目で獲得となる。

このスペシャルは1ボール中1回で、倍率も1ボールごとにクリアーされる。5回目以後は5万点獲得となっている。なお、ブレイクショット倍率は後のコレクトボーナスに掛かる倍率。（マルチボール参照）

④次のRERACKボーナス後のスペシャル2つ。

3・RERACKボーナス

フィールド左側に並んだ7つのドロップターゲット、これを全部落すと（直接当てる他にもジェットバンパー〈プリミアではポップバンパー〉の上にあるジャンプホールに入れても1つ落ちる）、左上レーンの8ボールのランプが灯く。

ここで8ボールドロップを落すと、上部左右のスピナーが両方とも2万点になり、7つのドロップの奥の6つのターゲット（RERACKターゲット）が反応する様になる。と同時に、300万点からのカウントダウンが始まる。

この時、6つのRERACKボーナスとして、その時のカウントスコアが獲得できる。

これは1ボール中1回で、カウントが0になってしまった場合は、ドロップターゲットが復活するので最初からやり直し。

ボーナス獲得後に、再びドロップを落してRERACKを完成させるとRERACKスペシャル獲得。この時のドロップターゲットに時間制限はない。RERACK完成で再び上がる。

これをRERACKボーナスの時の回も入れて4回繰返し、5回目の時のドロップターゲット完成でスペシャルが取れるが（RERACKスペシャルとは別）、これは1ゲーム中1回しか取れない。

また、RERACKの完成数もブレイクショット倍率と同じく、コレクトボーナスに関係してくる。

4・マルチボール

左上レーンの8ボールドロップを落して（時間制限はないが、左の7つのドロップを落した時は上ってくる）その奥にあるホールにボールをロックさせる。シューターにボールが出るので打ち出せばマルチボール開始。

マルチ中にロックホールかジャンプホールにボールを入れると、ボールボーナス獲得となる。点数はRERACK数×5万×ブレイクショット倍率で、最低5万、最高150万となっており、何回でも取れる。RERACK数はゲーム中継続される。

5・ジャックポットボーナス

これは完全に独立したフィーチャーで、バンパーやレーン、ターゲットといったスイ

ッチ類（反応部分）に40回ボールを当てるとディスプレイに"あと8回"の表示が出る。

この時、ジェットバンパーだけに8回当てるとジャックポット獲得。途中でターゲットなど（リターンレーンとスリングショットだけは平気のようである）に当ててしまうと無効となってしまう。点数はアウトレーンなどで上がり、最高999万9千点となっている。

6・その他

フィールドの中央にで～んとある鏡のビリヤード台。ここには8つのドロップターゲットに対応したボールが表示され、ドロップターゲットを落とすと消えて行く。1番から7番の方はカラーボールで美しい。

時代は変わる

とまあ、以上がバッドガールズのフィーチャーでしたが、どうでしょう。むちゃくちゃスペシャルが多いと思いませんか？ しかも取り放題なのもあって、すごいサービスぶりですね。うまい人なら1日中遊べるなーこりゃ。

ジャックポットはモンテカルロの1千万ボーナスと同じ感覚のボーナスですね。ジェットバンパーに書かれた"KISS ME!!"の文字とキスマークの絵から考えるとジャックポットの意味も深くなるのでは？（考え過ぎかな）

昔のマシンで、同じゲームを題材とした8ボールチャンプというピンボールがありましたが、まったく違ったとらえ方で作ってあります。

8ボールがプロのハードな世界を再現させていたのに対して、バッドはあくまで遊びのものとしてビリヤードを考えている様です。これも時代の流れなのでしょうか。プリミアらしいといってしまえばそれまでですかねぇ～。

まあスペシャルをガンガン取って、クレジットをバシバシ上げる快感を求める人はやってみて下さい。

またしてもバグが…

「え～い、またまたフィーチャーが違っているぞ!! いーかげんにしろ。担当者は頭を丸めて読者にあやまれ!!」と（本当はこんな事言ってないけど）毎度ごくろう様のTPO石井さんからミスの指摘がありました。3月号のタクシーについてです。

怒れる石井さんによりますと、①ドラキュラの場所は左のポケット、②マルチにするには、ロック後左のランプレーンに通さないとダメ、だそうです。いや～どうもすいません、デコのピンボール以外だとどうもバグが多くてね～、タイトーさん!! なんとかならないでしょうか。

さらに石井さんによれば（カゲのピンボール担当者だよこれじゃ）タクシー市場版（3月号はロケテスト版）は多少違っているそうです。

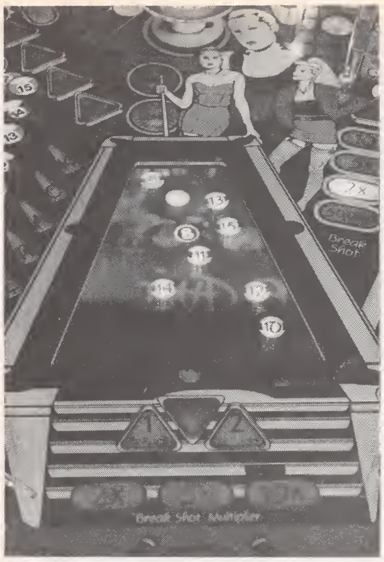
①シューターショットの倍率はなくなり、常に1倍。

②エキストラボール獲得が難しくなった。3回で取れたものが4回になった。5回の台もある。

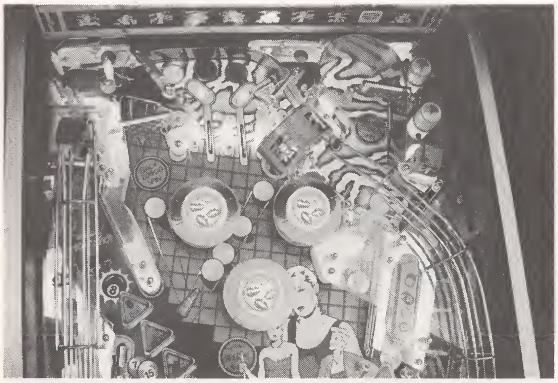
③100万点ランプの点灯時間が短くなった。

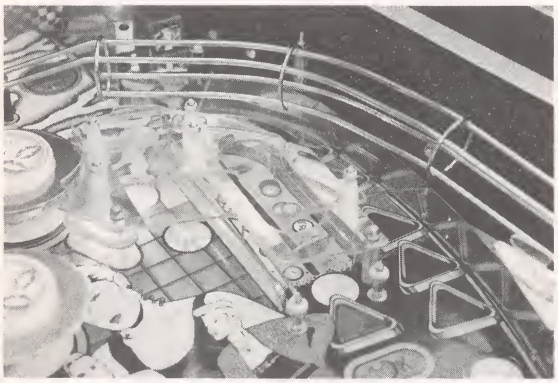
④マリリンがローラになった（版権の問題か？）となったと報告がありました。わざわざすみません。ホントに。え、解析担当を廃業!? そんな事言わずに、これからもカゲからこのコーナー支えていて下さいね。

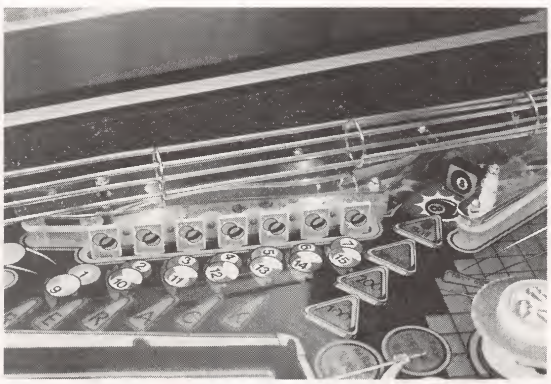
そういえば、近ごろプレゼント以外であまりハガキが来ません。なにを書いてくれてもいいですから、ひとつよろしくお願いします。

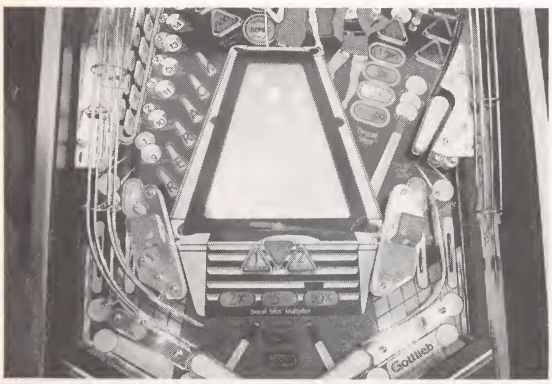

こんな風にボールを映す。


フィールド全景。中央の鏡は…。


上部。トップレーンは2本、3つのバンパーがジャックポットのミソ。


ヴァリターゲット。一番奥まで入れなければ意味なし。


ドロップターゲット。8ボールだけ独立してえらそうにしている。


下部。中部の表示はボールボーナスに関係したランプ。

出張所 ○虎への道をやっとクリアしてエンディングをみたが、子供たちの「ありがとー」があまりにも無機質できもちわるかった…。（福島・阿部雄一君）

出張所 ○決定!! 4月から警察官。どーです、ゲーム好きの警察官なんて他にいますか!!(東村山市・高野寛之君) そのせつはどーかよろしく…。

——連載する気はないんだよ——

なん「ど」すかあー

お相手:Joe山田

★2月号のぬり絵コンテストの元絵に、「Rulia∅46」とありますが、これはあの有名な「るりあ∅46」先生なのでしょーか。

新潟県 田中一寿君

はい、そうです。御本人だそうです。

えーとですね、我が編集部の1員である野村流紋氏のコネ(というより友人であるそうな)で描いて頂いた。と、いうことです。

田中君は先生のファンである、と書いてあるけど、本人で良かったね(何がいーのかわからんけど)。

集めたつもりは無いのだが何故か質問が来る。今回は編集部でバカウケしたものを集めたのだ。攻略については後にまとめるので待て!!

★アンケート葉書の「あなたのご意見ご自由に!!」の欄をつかって、読者のコーナーにだせるんですか。

北海道 村木義政君

読者のコーナーとゆーことは、アイランドのことだな。では、おたちゃんカモーン!

「ん、何!? あーそれね。別に大丈夫だよ。アンケート葉書だろーが、封筒だろーが、編集部に届いたのは全部見てるからね」

っつー事だ。だから、本当にお金が無くて、しかし意見感想があるって時は、先の方法でも充分だという事だね。

ちなみに、なんですか?も全部チェックしてます。

★レコードの付録や雑誌等で掲載されていないVGMの楽譜は、個人的に手に入れることは不可能なのでしょうか。

愛知県 臥竜戦士オスカー君

とりあえず、不可能だと言っておきます。

何故かっつーと、第1にはメーカー側に楽譜は無い場合が多い。第2には雑誌の楽譜は採譜したものが多い。

メーカーの作曲者は、楽譜を書かずに音楽を直接コンピュータに落とす。これって、結構有名な話でしょ!?

まぁ、自分で採譜可能ならば、それがベストだね。

その際、'87 7月号を参照。

★編集部の方々は、仕事中や車の中では、どんな音楽を聞いているのでしょうか。

愛知県 矢代誠君

ほっほっほっ、編集部員のプライベートに迫る訳だね。この場に居合わせた人に聞いてみようかね。

●ぜんじ…ショパンがメイン(実はピアノを見ると、すぐ弾きたがるんです)になりまして、あとはアールタイプのプレイ音ですね。

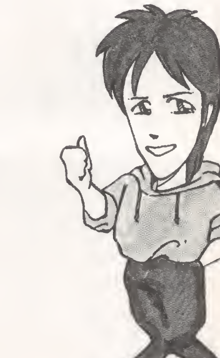
●おたやん…僕はね、アルフィーとかの「5年以上前」の歌謡曲が多いよ。それから、長渕とか美里とかニューミュージック系かな。

●GOD…井上陽水です。10年以上前のアニメソング(3種のルパンIII世を含む)も捨て難い。

●悠理…音楽はあまり聞かないよ。食べるだけ(ウソ)

●ずる…なんでも聞く。ジャンルはまったく問いません。





★GSV「R-TYPE」についてです。ステージ14のある地点で、弾がかするというよりも、もろにぶちあたっている様に見えるんですけど、ひょっとしたら無敵なのでしょうか。

広島県 HHH・TAKE君

では、ぜんちゃん、どうぞ。

「まず始めに結論から言っておきます。ノーデスは使ってません。使うわけないでしょ。私にもプライドというものがあります。

私も、後で何回も巻き戻して見たのですが、よく死ななかったなというのが正直なところ。

ここは、たまたまフォースが後ろに着いているからわかりにくいかも知れませんが。他のところでは自機の後ろに当たり判定がでるので、バレてしまいます。おそらくビデオで見て当たっていれば、たとえフォースが後ろに着いていても、当たり判定が見えてしまうはずです。

この撮影の時は、1周めはノーデスでさっさとクリアして、2周目はノーデスを解除して、しっかりとディップスイッチを確認してプレイしたので、絶対間違いありません。

★天帝のレーザーがメガクラッシュで消えない。なぜなのでしょう。

神奈川県 ベッセル関数君

ロストワールドを担当したGODに尋ねてみたよ。

「あれは、消せるという話もあるみたいだけど、俺は消せないと思うな。

それに、消せないほうがいいと思うよ。だって、消せないからこそゲームバランスが取れていると思うんだ」

ごもっとな意見です。消せないからバランスが取れている。これが結論だね。

★忍者ウォーリアーズの4面で、戦車を1台しか出さない方法があるって聞いたことがあるんだけど、どおやんの。

三重県 畠野和彦君

質問に答える前に、ニンジヤウォーリアーズの性質を述べましょう。

まず、敵キャラクターはザコと大物キャラに分けられます。大物キャラとは、土蜘蛛、くの一(敵)、火炎忍者、シャドーマン等です。

でだ、ザコキャラ、大物キャラは、それぞれ画面上に存在できる数が決まっているのだ。その具体的な数は自分で調べよう。ゲームが深まるぜ!!

さあ、これを2面に応用してみようか。

「2面ですか。あの面だったら、火炎忍者を最後まで連れて行けますね。彼が出現したら、画面の一番右へ行って進んで行くんです。そうするとラストの戦車が出現しないんですね。面白いですねぇ~」

ちょっと、ぜんじさん何ですか、いきなり。しかも、私の言おうとしたことまで言っちゃって、もう~。

「あ、まだある。それでね、火炎忍者殺っちゃえば、それでクリアなんだよ。へへ」

あー、最後までいってくれちゃって。畠野君、ここまで言えばわかるでしょ。あとは、自分でチャレンジ!!



「ゲームビデオがほしいのに入手方法がわからなーい／」「レンタル屋にも入っていないよー」という全国の皆さんの為に、この度ゲーメストでは各社の協力を得て読者サービス部を発足させました。これは、地方などでゲームのビデオが手に入りにくいという人のために、ゲーメストが通販ネットワークの窓口になるという事です。送料もサービスになるという事なので、今まで手を出しかねていた人もどんどん御利用下さい。

■アフターバーナー(V－1)



体感ゲームの中でも特に人気の高いアフターバーナーIIの全23面を収録。真青な海上や広大な雲海をマッハでかけぬけるF14の姿は、見ているだけで気持ちがいいぞ。

●20分／3378円(税込)
プレイヤー／YAM

■SEGAバイクスペシャル(V－2)



スーパーハングオン、エンデューロレーサー、ハングオンの3作を1本に収録したバイクファンにはたまらないビデオだ。超高速体験を楽しみたい人に！

●20分／3378円(税込)

■SEGAスーパーゲーム6(V－3)



アフターバーナーとバイクスペシャルの3本にSDI、エイリアンシンドロームを加えた1本で6回楽しめる欲張りビデオだ。おすすめはSDIとエリシン！SOL君のオールⓅの神技と後半のブキミモンスターは死ぬ前に一度は見ておきたいものだ。

プレイヤー／SPREAMI SOL／REI
●60分／9476円(税込)

■沙羅曼蛇(V－4)



すばい大和氏の手さばきと解説もさる事ながら、ビデオ処理によってゲーセンよりはるかに奥行きをました画面に注目！これが撃ちかえしだ!!

●20分／3378円(税込)

■A－JAX(V－5)



コナミックなのりまくりサウンドにのって、海で、空で、宇宙で激しいバトルが展開されるこのゲーム、はまった人も多いんじゃないかな。佐藤久美ちゃんが男まさりのプレイを見せてくれる。

●20分／3378円(税込)

■R－TYPE(V－6)



もはや名作といっていい正統派シューティング。ビデオもまさに攻略ビデオの手本のようなぜんじ師匠快心の仕上がりになっている。収録は2周目なので攻撃がハンパじゃないぞ！15面の復活はまさに必見。おすすめです。

●20分／3378円(税込)

■STREET FIGHTER(V－7)



ほとばしる熱気、とびちる汗！あの興奮をもう一度！というわけでストリートファイターの楽しさをまるごと再現しようという1本。単なる攻略でなく、見て楽しいものをというコンセプトで、相うちヒジうち大道芸がたくさん。

●20分／3378円(税込)

■魔界村(V－8)



これは懐しい。大魔界村の前作だけれども、その展開とグラフィックは年月を経た今でも色あせる事がない。ぜんじ師匠による2周目のプレイを収録。オマケのNG集が笑えるぞーっ！

●20分／3378円(税込)

■グラディウスII～GOFERの野望(V－9)



88年度ゲーメスト大賞に輝いた力作。オープニングからエンディングまで、このゲームの魅力をあます所なく収録した1本。

●25分／3378円(税込)

■コナミシューティング・ベスト(V－10)



かのグラディウスから沙羅曼蛇、そしてグラIIまでコナミの代表作とさえ言えるグラディウスシリーズの歴史をたどった1本。プレイも見事なもので、攻略には最適でしょう。

●60分／9476円(税込)

■ニンジャウォーリアーズ(V－11)



世紀末のドラマを感じさせるオープニングタイトル…ZUNTATAの曲と共に3画面筐体の迫力が今甦える。映画も顔負けのエンディングの感動を、今だ味わっていない人にはゼヒ見てほしい!!

●20分／3378円(税込)

■レインボーアイランド(V－12)



女の子にも人気のあったレインボーアイランドを、幻のダライアス面やバブルボブル面まで収録。すべてのシークレットルームに加えて、1億点への解法も入っている…。

●20分／3378円(税込)

■ギャラクシーフォース(V－13)



最高水準のコンピュータグラフィックをフルに使った美しい戦闘シーンを全画面収録。さらにCGアニメによるストーリー解説、敵キャラクター紹介と実にお買い得なビデオで、おすすめ。音もドルビーサラウンドなのだ。

●30分／3667円(税込)

■SEGA体感SPECIAL(V－14)



ギャラクシーフォース、サンダーブレードに加えギアガチャ駆使のアウトラン完璧バージョンの3本。君の部屋もゲームセンターに変わる！

●60分／9476円(税込)

■源平討魔伝(V－15)



これはおすすめ！あの美しいプレイ画面をそのままに、源平スタッフによる実写版とAMショーで流されたプロモーションビデオを収録して源平の世界を多方向から追求。

●30分／3667円(税込)

■パワードリフト(V－18)



ほとんどチキチキマシーン猛レースのノリのパワフルレーシングゲーム、早くもビデオ化だ。すばらしいサウンドと画像、最高のテクニックで君も風になれる。

●30分／3667円(税込)

■パワードリフト&メガドライブ(V－19)



●60分／7540円(税込)

■サンダークロス(V－20)



●30分／3667円(税込)

■悪魔城ドラキュラ(V－21)



●30分／3667円(税込)

■コナミ・ベストセレクション(V－22)



根強い人気を誇るコナミのゲームから、3作品がまとめて登場。テクニック完全披露のサンダークロスに、サウンドグラフィックでコナミパワー爆発のドラキュラ、楽しくて苦しいスパコンを加えたベストセレクション。おまけにしてはすごいコナミOLDゲームヒストリーがそれぞれについているのだ。

●90分／9476円(税込)

申込方法

※価格は送料・税込みです。
※ビデオはすべてHi-Fiステレオ・カラー
※現金書留でご注文下さい。(ご注文書も同封して下さい。)
※返品について：お届けの商品が不良品または配送上の破損以外は交換・返品できません。

あて先

〒101 東京都千代田区内神田1－15－15 柴田ビル
新声社 読者サービス部 お問い合せは ☎03(293)9321

－－－－－ キ リ ト リ 線 －－－－－

※住所・氏名はペンではっきり
※本を切りたくない方はこの注文書部分(頁)をコピーして、コピーに必要事項を書き入れてご注文下さい。
(18歳未満の方は保護者の氏名をご記入下さい)

注文書

〒□□□-□□
住所

氏名 様 TEL

申し込みの品名を○で囲んで下さい。		
テレカ	T－1	
ビデオ	VHS	V－
	β	V－
バインダー	B－　(冊数を記入して下さい)	
品名を記入して下さい		

4月1日消印の注文から消費税がかかる

●ゲーメスト読者サービス部では、4月1日の消費税導入以前と以後の注文の区別を下記の様に分類します。3月31日消印のものまでは消費税のかからない価格で販売。4月1日以後の消印のものからは消費税のかかる価格で販売。

ゲーメスト読者サービス部

読者サービス部通信

ひと月ぶりのごぶさたでした、愛と正義の読者サービス部であります。毎日、たくさんの御注文をいただき、うれしい悲鳴と断末魔の絶叫の境界がさだかでなくなりつつある今日このごろ、御注文の品はできる限り早く皆さんのお手元に届く様担当者一同努力しております。ただメーカーの方に在庫がない製品については、何日か待っていただく事になってしまっていて、本当に申し分けありません。

さて、4月から読者サービス部も消費税が導入される事になってしまいました。1円2円が超メンドーくさいですが、どうかおつりのないようにお願いします。メンッッドクセーなーなんだソリャー！ べらんめいこちとら江戸っ子でい！ という怒りの声や時限爆弾は、あちらの方へ。くれぐれもゲーメストに爆弾を投げ込まないように。

■オリジナルテレフォンカード

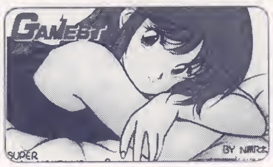
編集部特製ジャンパーも完成して、最近妙にもり上がっているゲーメストオリジナルグッズ、とどめはやっぱりこのカラーテレカでしょう。ゴーカ特製ケースにおさまってリクルート株以上の価値がありますね、やはりこれは。

3枚1組のセット販売で、1セット3090円（税込）。



① 

② 

 ③

①兵庫県 浜田圭史君
②大阪府 横山ひろこさん
③福岡県 N原R太君

1年分12冊らくらく入るゲーメストバインダー

●あのKENも超戦士もおさるも愛用しているというゲーメストバインダー、こいつもサービス係で手に入ってしまうのだった。定価は1冊670円で、送料は1冊360円、2～4冊730円、5冊以上は880円となります。

◎オリジナルグッズにヨロコビの声!!

（前略）投函してから待つ事一週間、学校から帰ってみるとポストに新声社のフートーが！ こっこれわぁと思いあけてみるとやはりテレカでした。思ったよりもキレイで、ちょっと使うには惜しすぎるぞーっ！ と思いました。あと雑君先生デザインのテレカケース。黒地に銀の印刷がなんか会員制の秘密のクラブみたいでアヤシイ。でも、とりあえずウレシイ。これでタダならもっとウレシイ。これからもオリジナルレターセットやオリジナルパンツ等いろいろ作ってくれるともっともっとウレシイですよ。

（福岡県・空金庵くん）

サイトロンG.S.V.（ゲーム シミュレーション ビデオ） カプコンより2本同時登場



■大魔界村
30分／3,667円（V—26）



■カプコン・ゲーム・シンドローム
90分／9,476円（V—27）

ふと気がつくと、そこはもう魔界の中。空には渦巻く雲が気味悪い笑いをうかべ、草木はあざけりの言葉を放ち、狂った悪霊どもがあたりをはねまわる。断首台の刃が落ちる音。ハゲタカの嬌声。悪夢からぬけ出してきたような豚男、のたうつ木の根。そして生命を持った石像、シールダー。

限りなき奥行きをもつあの大魔界村の世界が、とうとうビデオになった。勇者アーサーの決死の冒険をあます所なく完全収録。超高性能ハード「CPシステム」の美しいグラフィックとサウンドがそこなわれる事なくおさめられている。感動のエンディング、キャラクターの紹介はもちろん、NG集をおまけにつけて30分で3667円。プレイヤーは石井ぜんじ。

そしてもう一本は豪華3本立てのカプコン・ゲーム・シンドロームだ。大魔界村をはじめ、'88年度ゲーメスト大賞で堂々のベストグラフィック賞に輝いたCPシステム第一弾、ロストワールド。

罪なほど美しすぎる背景、おしげもなく出てくる巨大キャラ、棒読み兄弟の臆面もないキザなセリフには当時、ものすごい衝撃をうけたものだ。ホーミングレーザーといい、しるひーの服といい、これは一家に1台ぜひとも確保しておきたいものがあるぞ。プレイヤーはGOD鈴木。

もう1本、今回AOUショーで人気NO1に輝いたストライダー飛竜!!

このビデオは、はっきりいってすごい。カプコンお得意のドラマチックな演出、いやおうなしに盛りあがる男の闘いが究極的に描き出されているのだ。想像を絶した罠、あまりに劇的な展開、局面をどうしようもなくもりあげる音楽とセリフはもうゲームというより映画を見ている感覚で、思わず手に汗にぎって「か、か、かっこいい!!」と絶叫する事確実!! ぜひとも一度は見てほしい。

編集部員があんまりくり返し見るので締切りが遅れてしまい、御法度となったといういわくつきのシロモノだ。プレイヤーはカプコンχ魔神。

消費税ってなんなんだ

なんでいきなりゲーメストでこんなコーナーが出てきてしまうのか？ それはですねー、わけわかんねー税制導入で、えーと、つまり4月1日から全国的に消費税というヒトのメーワクを何も考えていない税金が課せられる事になったので、別に支持したい人は勝手に支持してくれちゃってかまわないけどね。とりあえず、これからはモノを何か買うたびに3％の税金を消費者が払わなくてはならなくなってしまったわけだ。

ゲーメストもその例にもれず、例えば4月1日以降にこの号を500円玉で買ったヒトはおつりの5円玉を握りしめてボーゼンとしてしまったワケだね。ゲームなんか画面右はじの方が8ドット分ぐらいへっちゃったんだぞ。ウソだけど。

そんなわけで、サービス部であつかうビデオ類も値段が全面的に変わってしまいました。面倒くさいでしょうけれども、注文する方は気をつけて送金して下さい。どうもすみません。(なんでゲーメストが謝るんだよォォォォ!!)

例：ビデオの場合

旧価格3,500円→新価格3,280円
3,378円
（税込）

旧価格9,800円→新価格9,200円
9,476円
（税込）

※ビデオ等のぜーたく品には元々「物品税」というのが加算されていたので、結果的には値引きとなった…しかし逆に言えば生活必需品の価格が軒なみ上がったわけだ。このことが「びんぼー人イジメ」と言われるゆえんである。

INFORMATION インフォメーション

出張所

○スプラッターハウスの決め手は、あの「ナタ」だ。角棒その他のアイテムが出ても「ナタ」で行くのだ。「バコーン」という音とともに、わけのわからない連中が真っ二つになってしまうある感覚。もう病みつきだ。気が付くとかさをふり回している自分がいる。(神奈川・福原孝幸君)




G.S.M TAITO3 サイバリオン ZUNTATA

大好評だった「ニンジャウォーリアーズ」(何? まだきいてない? がーん!! こいつは文句なしの名盤だぞ)についで、実力派ZUNTATAが送るニューアルバムは、いよいよ登場! のサイバリオンだっ。

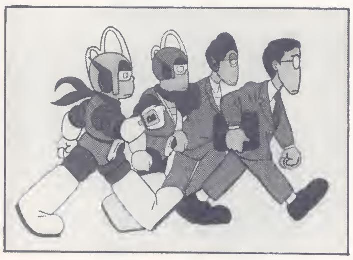
サイバリオン&チェイスHQのオリジナルバージョンに加えて、アレンジが5曲に謎のSEドラマ入りなのだ。

アレンジバージョンについては、詳しくは4月号参照なのだけど、少女合唱団のコーラスが入ったりして、何やら昔のアニメの主題歌のよーな感じだったりする。「音」にこだわるZUNTATAの姿勢は変わっていないぞ。

チェイスHQの作曲は、元ゴダイゴの浅野孝己氏。(アサノタクミノカミではない)注意してきいていた人はわかると思うけど、相当に本格的なサウンドだ。知らなかった人は要チェックだぞ。

3月21日発売。CD2800円、CT2500円。

収録曲： SYVALION ARRANGE VERSION 1.① Introduction ～ Stand-bye! ② Main Theme 2. Universe 3. ZUNTATA Sounds Mania # 1 ～SYVALION～ 4. Ja Fraw 5. Confusion CHASE H.Q. ORIGINAL VERSION 6.① Coin ② Round Start 7. Los Angeles 8.① Idaho ② Count Down 9. Washington 10. Chicago 11. New York 12.① This is chase H.Q.! (Main Theme) ② Arrest (Round Clear) 13. Perfect Chaser 14.My name & Your name (Name Entry) SYVALION ORIGINAL VERSION 15.① Title ② Coin ③ Stand-bye! ④ Main Theme ⑤ Boss 1 16.① Universe (Theme 2) ② Boss 2 17.① Next Area ② Fine! Fine! Fine! (Theme 3) ③ Boss 3 18.①·so easy (Theme 5) ② Warning ③ Hurry ④ Larful (Theme 4) ⑤ Boss 4 19.① Contact ② Ja Fraw (Theme 7) ③ Confusion (Theme 6) ④ Boss 5 20. Beginning of the end (Ending) 21. See you again (Name Entry) 22. ZUNTATA Sounds Mania # 2 ～CHASE H.Q.～



ナムコビデオゲームグラフィティ4 ベラボーマン

おまったせっいたっしまっした——!!(チャンチャン) とうとう出たぜベラボーCD!! やたらとアレンジにこりまくる、VGシリーズだけあって、ベラボーマン自ら歌う主題歌はあるわ、ラジオドラマはあるわ、超ゴーカふろく(爆田博士ひみつ大図解ベラボー四コマ他々々)はあるわで、ベラボーパワー大爆発のとんでもねーアルバムとなっているのだ。愛と正義のこの一枚、買わずに死ねるかあ——っ!!

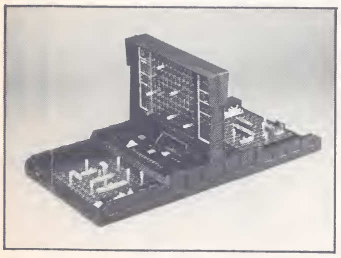
B面はパックマニア、ファイナルラップ、クエスター、ドラスピのオリジナルバージョンを収録。ファイナルラップのネームエントリーなんて今じゃまず聞けないだろーね。

ビクターより超絶発売中! CD3000円、LP&CT2500円。

収録曲：1.ベラボーマン①オリジナル音②アレンジバージョン 2.パックマニア (オリジナル) 3.ファイナルラップ (オリジナル) 4.クエスター (オリジナル) 5.ドラゴンスピリット

コンピュータ海戦ゲーム バトルシップ

野村トーイから4月15日に発売になる「バトルシップ」、昔なつかしの対戦型艦隊ゲーム(知ってるかな? A-5で戦艦撃沈とかいうアレだ)をコンピューターでバージョンアップしたものだ。コード入力による自動プログラミング、ソナー音や爆発音で今までにない迫力を出している。コンピューター相手の一人用もあるぞ。価格8800円。



THE SCHEME —SOUND BOARDII VERSION— 古代祐三





みんなは、パソコンの音楽を聴いた事があるかな? ある人ならば既に知っているだろう、ない人は要チェックだ。「古代祐三」コンピューターミュージックの次世代を担う人物である。

FM音源6声・SSG音源3声・リズム音源6声・サンプリング音源1声。そして限られたメモリー。

以上の範囲内で、どれだけの音楽を作り上げたか、実際に聴くべきであろう。

話があちことに飛んでしまうが、彼の生いたちを。

現在21歳。3歳よりピアノ、5歳よりバイオリン、12歳よりチェロを習い、8歳からは久石譲氏に師事する。

高校卒業と同時に、BM誌にて「YK-2」の名でライターを始める。(現在は見かけないが、その穴が埋まり切ってないと思う)

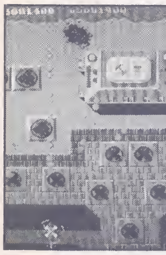
そして、「ソーサリアン」・「イースI・II」等の作曲を担当する。で、今回の「ザ・スキーム」である。

今までのゲーム音楽を、はるかに超越していることは、保障する。とにかく、凄いのだ。

誰が何と言おうとも、推す。「ザ・スチーム」を聴く為に、パソコン(88)を、私は買ってしまった位なのだから。

発売は、4月10日。CD2627円、CT2070円。アルファレコードから。

4/21 ON SALE G.S.V. 究極タイガー タイトースーパーシューティング



88年ゲーメスト大賞・ピュアシューティング賞に輝く、「究極タイガー」とその一連のシリーズ「飛翔鮫」「TATSUJIN」が遂にビデオになって登場だ!

今回のビデオ制作もゲーメストが完全にバックアップ。3作品のプレイヤーは、YOU・A、ZERIK・MAXといずれも強者。攻略ビデオとしても一級の出来、必見!

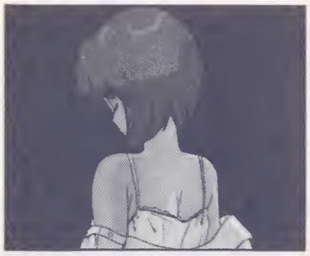
これでキミも1000万プレイヤーかな!?

サイトロンレーベルから4月21日発売。

★究極タイガー　45分。価格3605円(税込)

★タイトースーパーシューティング(飛翔鮫・究極タイガー・TATSUJIN)90分。価格9476円(税込)

まーじゃんビデオⅣ 導れし者たち 続報!!(ウソ)



さて今回は、サイトロンの方のまーじゃんビデオについてお伝えしよう。手元の資料によると「何回ゲームをやっても、彼女たちの服を脱がすことができないファンのために、このビデオではちょっとHな彼女たちの肢体をバッチリ収録! これまでのサイトロン商品とは、ひと味違ったビデオです」とある。……む…むう〜〜〜〜ん、たっ…たしかにひと味ちがうっ!!

今回発売されるVOL1には、P2やニチブツ名作劇場、まーじゃんヒストリー等が収録されているらしい。当初はP2と井出洋介を対決させよーとか、わけのわからない企画もあったよーな気がするが、はたしてどうなっている事やら。

予価2884円税込み(あ〜〜めんどくさいっ!!)発売日は6月21日の予定。VOL2の発売は夏頃になるそーだ。

カプコンゲームシンドローム

—大魔界村・ストライダー飛竜・ロストワールド—



新作・力作をボコボコ発表して今絶好調のカプコンから、G・S・V・の新作が2本登場だ。

一本目は大魔界村。3年前、あまりの難しさに我々を発狂させそーになった、かの魔界村を天下無敵のCPシステムで、フルパワーアップした話題作だ。ステレオHi-Fiだから、あのなつかしーメロディーがさらに美しくなって君の部屋によみがえるのだよ。

デモからエンディング、名(?)場面まですべて収録して30分で3667円(税込)

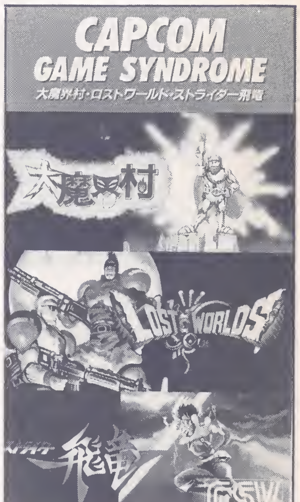
もう一本は、大魔界村とロストワールド、ストライダー飛竜の3本をまとめて収録した「カプコン・ゲームシンドローム」だ。ロストワールドについては、多くを語る必要はないだろう。読者の皆さん自身、去年の夏はじめて、あのゲームを見た時の衝撃をマザマザとおぼえているだろうから。いいゲームだった。あの美しい画面と音楽をそこなう事なく収録してあるぞ。

そして、ストライダー飛竜だ。もうみた? やった?…はっきりいって、このゲームはすっっ……ごおおっっっ!! 動いている画面を、死ぬ前に一度は見ておくように。できる事ならば、エンディングまで通して見てほしいっ! 加えて音楽を耳をドンブリのようにして聞くよーにっ!! とにかくもうメチャクチャかっこいーのだよ。プレイしてないなんていう人は、うまい人のやり方を見れば必ず先に行けるゲームなので、できれば自分の腕で見てほしいな。

そーいった意味を全部含めて、このビデオはとってもオススメだ。要所要所のポイントをおさえた上で、実にみせてくれるのだ。敵の圧倒的な攻撃を、紙一重でひらりひらりとさけながら、一気にサイファーを閃かせる飛竜…。やはりこれは必見じゃあ! 一日中つけっぱなしにして、飛竜の世界にどっぷりつかってちょーだい。

60分で9476円(税込)

2本とも、3月21日、サイトロンレーベルから。読者サービス部でも紹介してるから、そっちも見てみてね。



新製品情報

FCマスター

ファミコンのRF映像出力を、完全にRGB出力に変換できるので、これだけでゲームセンター並の画面が楽しめる! キョーワインターナショナルのKIC-045DX(ニュータイプ)に接続してコントロールBOXでプレイOK! RGBモニターを使って鮮明画面でFCゲームが楽しめるぞ! 定価25000円。

高画質対応RGB 18インチモニター

ゲームプレイにジャストフィットサイズの18インチモニター搭載、15Khz/24Khz切替で高画質対応、微調整も前面からできる。もちろんタテ画面・ヨコ画面兼用、15ピン/21ピン端子付。サイズ:タテ410㎜ ヨコ470㎜ 奥行450㎜ 定価78000円。パソコンの使用もOK! 3月下旬発売予定!

右の商品2点の詳しいお問合せは、テクナートまで。☎06-643-7641

出張所

○やはり、じゃいけるまくそん君は自宅に体感ゲームを、何十台も揃えているゲーム好きだったそうですね。今年はセガ社があのGFⅡをぷれぜんとしたという…。うーんお友だちになりたい。(なれるわけがない。おさるならなれるかも?)(川崎市・戸崎茂雄君)



①アイレム提供レジェンド・オブ・ヒーロートンマポスター（10名）



②ゲーメストオリジナルスタッフジャンパー（3名）



③タムテックス提供四川省ポスター（10名）



④ナムコ提供フェリオスポスター（5名）



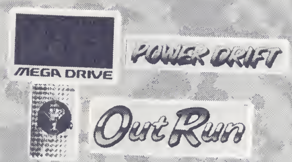
⑤ナムコ提供ウィニングランポスター（5名）



⑥㊙生写真（3枚1組）



ゲーメストアイランドオリジナルテレホンカード（5名）



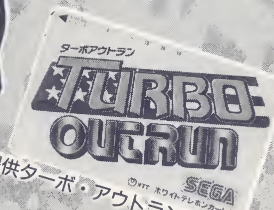
⑧セガ&サイトロン提供ステッカー（4枚1組10名）



⑨ジャレコ提供天聖龍カタログ&オリジナルスライド写真セット（5名）



⑩ゲーメストオリジナルパスケース（10名）



⑪セガ提供ターボ・アウトランテレホンカード（2名）

GAMEST 5月号プレゼント

プレゼント希望の人は

4月30日までに、16ページにあるとじ込みハガキにプレゼント番号を記入してホストに入れて下さい　オット、切手をはるのも忘れないこと

◆締め切り　4月30日の消印のあるハガキまで有効
◆当選者発表　ゲーメスト5月30日発売7月号誌上にて発表

当選おめでとう

3月号プレゼント当選者発表

アイレム提供文具3点セット
(東京都) 秋山　緑さん
(神奈川県) 井上裕之君
(〃) 菅原博光君
(〃) 永田広昭君
(〃) 福本昌義君

アイレム提供文具4点セット
(北海道) 得能浩志君
(千葉県) 矢嶌主栄君
(静岡県) 渋谷憲治君
(福岡県) 真鍋　元君
(〃) 嶋本博史君

アイレム提供R―TYPE下敷
(埼玉県) 急式孝幸君
(群馬県) 松井征生君
(山口県) 福島高広君
(香川県) 稲田好孝君
(宮崎県) 杉田貴一君

アイレム提供シャープペンシル
(北海道) 西本英樹君
(〃) 石垣忠司君
(宮城県) 小室義男君
(茨城県) 黒澤高王君
(埼玉県) 安田貴之君
(〃) 鈴木哲也君
(千葉県) 都祭直彦君
(新潟県) 倉又恒雄君
(静岡県) 大草正嗣君
(愛知県) 下嶋高志君
(兵庫県) 粟井久貴君
(岡山県) 加藤幸史君
(広島県) 西浦達也君
(福岡県) 花田　洋君
(沖縄県) 玉那覇良仁君

アイレム提供不如帰
(秋田県) 中村正和君
(山梨県) 萩山　守君
(岐阜県) 野島　剛君

ゲーメストアイランドオリジナルテレホンカード
(北海道) 堀川達也君
(〃) 小田部雅人君
(青森県) 留目秀明君
(岩手県) 佐藤顕治君
(埼玉県) 百海謙二君
(千葉県) 水野正和君
(〃) 宇沢　裕君
(〃) 大塚孝夫君
(東京都) 宮崎良太君
(〃) 永野健司君
(東京都) 斉藤和弘君
(〃) 伊与田円良君
(〃) 高橋正樹君
(〃) 宮園広久君
(神奈川県) 浜田賢治君
(〃) 西村正晴君
(〃) 小野幸一君
(〃) 荒木克美君
(〃) 長須賀卓君
(愛知県) 鳥井正一君
(滋賀県) 森野康久君
(奈良県) 高橋洋和君
(〃) 弓場嘉次君
(京都府) 和田晴行君
(〃) 武田和凡君
(大阪府) 池田早人君
(〃) 野口武揚君
(兵庫県) 宮崎　仁君
(〃) 村上喜計君
(香川県) 金崎英樹君

㊙生写真
(埼玉県) 原島俊宏君
(東京都) 神澤健一君
(神奈川県) 鈴木達也君
(愛媛県) 山本泰徳君
(〃) 樋口基久君
(山口県) 堀江　潤君
(〃) 緒方祐二君
(長崎県) 浜崎和宏君
(〃) 浦川　聡君
(熊本県) 東　俊一君

タイトー提供オリジナルポストカード
(岩手県) 吉田秀一君
(福島県) 橘　史紀君
(埼玉県) 上村　薫君
(東京都) 木藤　剛君
(〃) 早川博史君
(〃) 八代賢一君
(〃) 武井康晴君
(神奈川県) 小森谷康夫君
(長野県) 中村　豊君
(静岡県) 鈴木利行君
(岐阜県) 白木　彰君
(愛知県) 林　秀和君
(和歌山県) 岡見頼子さん
(大阪府) 平井重行君
(〃) 近藤幸弘君
(〃) 古川孝人君
(〃) 安田伸行君
(兵庫県) 大原一志君
(〃) 星谷和正君
(岡山県) 坪田恭一君
(島根県) 深津紀富君
(福岡県) 靏内雅之君
(〃) 石松宏和君
(鹿児島県) 高之口宏和君
(沖縄県) 砂川貴史君

めざせハイスコア!!

「バイオのギネス(仮題)」お待たせしています。膨大なハイスコアの迷宮にハマってますが、もう少しで鍵を見つけて、出口に行けると思いますので、もうちょっと待ってね!!

ハイテクセガ青森 ☆＝1

青森県青森市新町1—8—10　☎(0177)34—3737

	GAME	HI—SCORE	NAME	備考
1	フェリオス (イージー)	463,830	アルテミスFC—あたたち	クリア
2	〃 (ハード)	791,140	E—SWAT'S—ATTⓒ	クリア
3	タフターフ	9,475,800	E—SWAT'S—MAJ.Tⓒ	クリア
4	ゲイングランド	29,535,725	パッキーFC—あたたち	クリア
5	スプラッターハウス	653,900	マッドⓒ	クリア
6	イメージファイト	946,600	E—SWAT'S—ATTⓒ	13面
7	テトリス	195,535	R.N	レベル50
8	ハードパンチャー	11,816,200	E—SWAT'S—ATTⓒ	クリア
9	忍者龍剣伝	66,600	触らないで私を見たくないの—あたたち	4面
10	ロボコップ	3,350,500	ドコドコとガルガリクリアーあたたち	クリア

ハイテクセガ弘前 ☆＝1

青森県弘前市駅前2—6—5　☎(0172)35—4704

	GAME	HI—SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト (Bコース)	6'51"00	E—SWAT'Sⓒ 危険!カッパ巻B・S㊎	ノーマル チョコ3個パワー今月は…。
2	〃 (Cコース)	6'55"16	E—SWAT'Sⓒ スシBAR理人㊈	ノーマル モヒカンPIYO²使用
3	〃 (Dコース)	6'51"97	E—SWAT'Sⓒ ナット巻理人㊊	ノーマル 山手線回数券使用
4	〃 (Eコース)	6'56"14	なぞの新団体WAMをよろしく　MAJ.T	ノーマル 漢字万人使用
5	ゲイングランド	29,486,705	トンネル池を通れあたたち	IPALL 楽々仙人のおかげ
6	タフターフ	9,553,400 9,544,100	2001年・佐巣川・ZAP君とM・Y・P	ノーマル ALL(2P)
7	テトリス(ノーマル)	545,325	スシ部隊No.5億 ワッキャフレ・ディーダヤ	ライン567　レベル99+α　(ZAP君)
8	ダイナマイトダックス	852,920	キャンディーママを探せあたたち	ノーマル 4面ボス
9	スプラッターハウス	392,200	E—SWAT'Sⓒ スシスシ……KTL㊓	ノーマル　クリア
10	忍者龍剣伝	193,800	スシ—SRB㊖ (OTL)	ノーマルALL 2人設定3ゲージ

弘前ハイローザスペースランド ☆＝8

青森県抄前市上手町15　☎(0172)33—6584

	GAME	HI—SCORE	NAME	備考
1	ウイニングラン (イージー)	2'03"147	E—SWAT'S 管理人ⓒ㊈	
2	ウイニングラン (テクニカル)	2'25"503	E—SWAT'SODAⓒ	
3	ロンパーズ	814,400	E—SWAT'S REAL IDEAⓒ	1コイン　R—42
4	フェリオス (イージー)	824,300	E—SWAT'S NIKⓒ	ノーマル　1コイン クリア
5	フェリオス (ハード)	1,020,240	E—SWAT'S REAL IDEAⓒ	ノーマル　1コイル クリア　タコミス×1
6	テトリス (ノーマル)	443,733	ZAP	ライン　525 レベル99+α
7	メタルホーク (ニューバージョン)	12,164	E—SWAT'S FIRE BURSTⓒ	ノーマル　1クレ クリア　マーシャル
8	ロボコップ	4,539,300	CRI	ノーマル　1コイン クリア
9	ハードパンチャー	11,816,600	AGA	ノーマル　1コイン クリア
10	未来忍者	888,400	E—SWAT'S AXE—B・Sⓒ	残体力51　ノーマル 1コイン　クリア

プレイシティキャロット八戸店 ☆＝2

青森県八戸市六日町33　☎(0178)44—4645

	GAME	HI—SCORE	NAME	備考
1	フェリオス (イージー)	816,030	MSP—PON	全面クリア 2機設定
2	フェリオス (ハード)	775,620	MSP—PON	全面クリア 2機設定
3	ロンパーズ	645,330	MAMORU	R—38
4	ロボコップ	785,900	プロフェッサー.T.Y.!!	全面クリア ノーマル
5	ウイニングラン (イージー)	2'05"967	POWERD by T.Y.!	1位
6	イメージファイト	986.600	E.C	2—7
7	メタルホーク	12,712	HIT—ARY	全面クリア。残2
8	テトリス	219,871	Y.M	レベル54 ライン235
9	パワードリフト (Dコース)	6'49"04	MSP—PON	1位
10	アサルトプラス (イージー)	1,255,500	MSP—PON	全面クリア 残5，テント×5

ダイエーレジャーランド十和田店

青森県十和田市東一番町7—27とうてつターミナルビル2階　☎(0176)24—0011

	GAME	HI—SCORE	NAME	備考
1	大魔界村	264,600	BA—TSU—M・M	全面クリア，ZAPなし　1コイン
2	チェイス・H.Q.	10,820,000	中川原正義	
3	ドラゴンニンジャ(2P)	366,300	竹田英司 藤苗弘基	全面クリア
4	ニュージーランドストーリー	858,340	MHC—ORBだ	1コイン 全面クリア
5	コンチネンタルサーカス	6,440,330	HIT—ARY	全面クリア JAPAN　1位
6	火激	全面クリア	GENICS—KAM 中野渡賢	1コイン
7	TATSUJIN	1,353,890	BA—TSU—ATR	エリア202 1コイン
8	イメージファイト	782,600	ARBS	1コイン 2—5
9	オーダイン	クリスタル 696,700	HIT—ARY	全面クリア 1コイン
10	ロストワールド	8,328,500	BA—TSU—MM	全面クリア

プレイシティキャロット琴似店 ☆＝4

北海道札幌市西区新琴似2丁目琴似グリーンビル　☎(011)621—1110

	GAME	HI—SCORE	NAME	備考
1	フェリオス (イージー)	808,750	NGM—師匠	全面クリア ノーマル
2	フェリオス (ハード)	917,540	EXCEED—SEK	全面クリア ノーマル
3	ウイニングラン (テクニカル)	2'23"565	AEX—UV	全面クリア ノーマル
4	ロンパーズ	883,340	NGM—師匠	R—48 ノーマル
5	忍者龍剣伝	91,100	NGM—師匠	R—5　ノーマル
6	テトリス	216,150	いろは	レベル—78 ライン—325
7	イメージファイト	1,113,600	YATCH	2—7　ノーマル
8	パワードリフト (Bコース)	6'46"39	EXCEED—RTB	全面クリア ノーマル
9	パワードリフト (Dコース)	6'46"93	EXCEED—RTB	全面クリア ノーマル
10	オペレーションサンダーボルト	386,500	たちばなくん	R—6　ノーマル

ハイテクセガ平岸&南7条店 ☆＝6

北海道札幌市豊平区平岸3条13丁目　☎(011)812—2281

	GAME	HI—SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト (Cコース)	6'51"57	LAP—BMXER	ノーマル設定
2	ギャラクシーフォースII	3,944,470	LAP—BMXER	イージー設定 クリア
3	ゲイングランド (1P)	32,995,305	LAP—汗っかき	ノーマル設定 クリア　200秒
4	ゲイングランド (2P)	61,116,515	LAP—BMXER LAP—汗っかき	ノーマル設定 クリア　200秒
5	テトリス	396,947	LAP—BMXER	ライン526 レベル99+α
6	ロボコップ	1,698,100	MoAi—M.TAM	ノーマル設定
7	アウトラン(D)	4'33"65	SOE—SDI	75秒(南7条店) イージー設定
8	テトリス	177,153	SAT—TOR	ライン196(南7条店)
9	アフターバーナーII	HIT=1,360	FINAL—NEC	(南7条店)
10	スーパーハングオン	6'45"27	HGU	シットダウン・アメリカ (南7条店)

ファミリーランド ☆＝1

北海道北見市二条西1丁目㊣デパート3F　☎(0157)61—2668

	GAME	HI—SCORE	NAME	備考
1	フェリオス (ハード)	785,290	HUL—KGT	ALL
2	ブラッディウルフ	85,400	MIRAN	3面
3	M.I.A	875,430	LIMSA	3—2
4	イメージファイト	957,600	EXCEED ちゃーるずばぶんちょ	2—6
5	テトリス(イージー)	999,999+α	HUL—SAM	ライン999+α
6	TATSUJIN	10,000,000+α	WHIM—のりたま	
7	スプラッターハウス	684,780	Bunny—Aml—Exeute (紋別)	ALL
8	ロンパーズ	447,140	MIRAN	32面
9	グラディウスII	2,216,100	HUL—KGT・R	4—4　②—F
10	ヘビーユニット	285,700	リベラル—タペ	ZNG

コミュニティスペースNTK ☆＝11

北海道恵庭市漁町13　☎(0123)23—2271

	GAME	HI—SCORE	NAME	備考
1	ターボアウトラン	27,452,100	HIE—木内達夫 (恵庭)	14面 マニュアルギア
2	忍者龍剣伝	41,700	AVG—WAR(室蘭)	
3	フェリオス (イージー)	697,750	AVG—舞奈(江別)	ALL
4	フェリオス (ハード)	71,910	JAF—AOI(恵庭)	だれもやらない。
5	アトミックロボキッド	857,600	HIE—PABU(恵庭)	ALL
6	テトリス	210,292	いろは (NAKAKOV)	ライン280 ノーマル
7	マッドギア	5,700,432	HIE—しもの(千歳)	2周クリア ノーマル
8	ロンパーズ	725,380	LAP—ASSIA(札幌)	R=39
9	チェッカーフラグ	557,060	HIE—BUS(恵庭)	ALL
10	ロボコップ	494,740	MOAi—ANDOR	ALL

プレイシティキャロット旭川店 ☆＝8

北海道旭川市三条通15丁目左1号銀座センタービル2F　☎(0166)23—3245

	GAME	HI—SCORE	NAME	備考
1	ロンパーズ	844,900	飛脚—龍四郎	ノーマル 1コイン　42面
2	フェリオス (イージー)	820,430	WHIM—TIO	ノーマル 1コイン　オール
3	フェリオス (ハード)	853,670	中島ALTHEA	ノーマル 1コイン　オール
4	ウイニングラン (イージー)	2'03"598	WHIM—ミーやん	ノーマル 1コイン　オール
5	ウイニングラン (テクニカル)	2'26"588	WHIM—MII.KEK	ノーマル 1コイン　オール
6	ロボコップ	9,689,500	WHIM—増本NCR	ノーマル 1コイン　オール
7	イメージファイト	1,040,800	PGP—ΨI	ノーマル 2—5
8	テトリス(イージー)	800,972	WHIM—ROCKY	レベル99+α ライン999+α
9	忍者龍剣伝	194,600	WHIM—TIO	ノーマル 1コイン　オール
10	アウトラン	4'30"65	ARIS—ΨV	Dコース USバージョン

札幌そごう

北海道札幌市中央区北5条2丁目　☎(011)213—2565

	GAME	HI—SCORE	NAME	備考
1	ウイニングラン (イージー)	2'04"421	AMM—"さけの一生"	
2	フェリオス (ハード)	713,110	琴似崇拝派	ALL
3	フェリオス (イージー)	800,090	F,—ザコ一匹分	ALL
4	イメージファイト	1,092,600	AMM—YATCH／	2—7後半
5	スプラッターハウス	585,100	MoAi—M.TAN	ALL残4
6	ロンパーズ	761,680	LAP—ASSIA	R—40
7	ロボコップ	6,930,100	RVS—DOUGO	ALL
8	大魔界村	全2周クリア	AMM—やっち他数名	
9	未来忍者	900,390	AMM—YATCH／	ALL残体力32
10	カプコンボウリング	267	HHH	

ゲームコーナーロン

北海道札幌市北区新琴似12条11丁目1—5　☎(011)761—6172

	GAME	HI—SCORE	NAME	備考
1	テトリス(ノーマル)	204,027	安藤	ライン255 レベル58
2	大魔界村	288,500	宮谷	クリア
3	忍者龍剣伝	201,000	宮谷	クリア
4	フェリオス (イージー)	422,690	R.	クリア
5	ロンパーズ	181,060	北陵高の岡崎	R—15
6	ハードパンチャー	11,761,960	マーボー	クリア
7	スプラッタハウス	363,300	MoAi—M・TAN	クリア
8	イメージファイト	681,900	北陵高のわたる	2—3
9	オペレーションウルフ	213,550	K・A	6面
10	アウトラン	4'46"59	マーボー	クリア

ゲームポイントフリーウェイ ☆＝1

北海道札幌市西区富丘2条2丁目2—12　☎(011)694—4129

	GAME	HI—SCORE	NAME	備考
1	イメージファイト	1,227,400	NGM—FPS—SJr.	2—7
2	忍者龍剣伝	73,400	ゲロゲロ—PON	RD—4
3	テトリス	74,198	TANGO	レベル29 ライン118
4	大魔界村	603,800	AMM—YATCH.FPS—SJr.	クリア
5	TATSUJIN	15,820,310	WHIM—FPS—SHARK	12—1
6	上海	1,134	Mr. X	
7	シークレットサービス	12,796,920	青木亨	
8	麻雀学園2	ラストステージ3	FPS—謎の人物	1コイン
9	アイドル麻雀放送局	ラスト7面	Mr. イシ	1コイン
10	パワードリフト (通信システム)	7'19"23	NGM—FPS—SJr.	クリア

ゲームブティックジャック&ベティ ☆=5

山形県米沢市中央1—14—12セントラルビル1F ☎(0238)21—1864

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ターボアウトラン	9'51"42	MARO	全面クリア 30,863,720
2	ゲイングランド(1P)	31,071,385	ぶたさん	全面クリア, 敵:ノーマル タイム:イージー
3	ゲイングランド(1P)	30,487,275	GIN	全面クリア, 敵:イージー タイム:ノーマル
4	忍者龍剣伝(1P)	243,200	YSK	全面クリア, ノーマル設定 3人, ライフ4
5	フェリオス(ハード)	812,400	F.M	全面クリア ノーマル設定
6	フェリオス(イージー)	465,470	F.M	全面クリア ノーマル設定
7	レッスルウォー	1,095,500	NG	RD.4 ノーマル設定
8	ロンパーズ	466,380	H.F	RD.29 ノーマル設定
9	サイバリオン(基礎編)	9,377,670	NG	全面クリア, ノーミス×3 3機設定
10	サイバリオン(実戦編)	18,608,890	ぶたさん	E.No.74, ノーミス×3 3機設定

ゲームイン・クーガー

山形県鶴岡市本町1—8—44 ☎(0235)24—8501

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	イメージファイト	780,100	RYO	ステージ12
2	TATSUJIN	1,000万+α	ATF—A.K	エリア999+α
3	ヘビーユニット	1,238,700	S.ルサカー八丁堀	シーン2—4—2
4	大魔界村	290,800	KEI	クリア ザップなし
5	ロボコップ	722,600	KEI	クリア タイム21:50
6	グラディウスII	1,847,200	RYO	ラウンド3—8
7	ライフフォース	1,988,300	MINORUⓈ	ラウンド4—2
8	スクランブルスピリッツ	3,118,360	MINORUⓈ	ラウンド2—1
9	オーダイン	918,990	RYO	クリア
10	モンスター・レア	366,690	NAOYA	ラウンド7

ダイエーDLL郡山店 ☆=21

福島県郡山市大町1—4—5 ☎(0429)34—2121(内)262

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト(Aコース)	6'58"30	E^2=A(c)!	ノーマル 6面クリア
2	パワードリフト(Bコース)	6'48"35	HTL—上野君	同上
3	パワードリフト(Cコース)	6'55"35	ITA—H.K	同上
4	パワードリフト(Dコース)	6'45"34	ITA—SOL	同上
5	パワードリフト(Eコース)	6'57"90	SPREAM—SHOT	同上 9/13
6	フェリオス(イージー)	793,890	KILLER	全面クリア ノーマル
7	フェリオス(ハード)	877,860	AIR—NEX—D.S	全面クリア ノーマル
8	テトリス	999,999+α	SPREAM—DIG	イージー ライン999+α
9	ロンパーズ	445,150	AN—FFF	R.29 ノーマル
10	メタルホーク	10,076	JEY—J—T.W	全面クリア ノーマル

二荒キャロットハウス ☆=2

栃木県宇都宮市二荒町9—4 ☎(0286)34—0611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウイニングラン(イージー)	2'06"516	J—てんちょ	BEST40,749 ノーマル設定
2	フェリオス(イージー)	804,580	SRM平野	ALLクリア ノーマル設定
3	フェリオス(ハード)	1,029,610	SRM—ZaP	ALLクリア ノーマル設定
4	ロンパーズ	699,070	ANY—SP♡JUN	R—39 ノーマル設定
5	忍者龍剣伝	63,900	UWM	R4 1UP×2 ノーマル2人設定
6	ロボコップ	5,253,500	ANY—SP♡JUN	ALLクリア B×2 ノーマル設定
7	大魔界村	1,040,300	EDWARD	ALLクリア ZAPあり ノーマル設定
8	テトリス(イージー)	999,999+α	SRM—Y.S	ライヲ999+α レベル99+α
9	未来忍者	?	SRM—MkII	ALLクリア ノーマル設定
10	HIGH SPEED	10,000,000+α	S×M	エキストラ イッパイ

ゲームランド小山 ☆=1

栃木県小山市中央町3—6 ☎(0285)23—0908

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ゲイングランド	29,697,025	MB—DIR	全面クリア
2	スプラッターハウス	924,700	MB—J, f〜(RVR)	全面クリア
3	テトリス(ノーマル)	157,745	SRM—PAX君㋜	ライン131 レベル30
4	P—47	906,800	あなうめBOY	8面
5	スーパーハングオン	2'51"61	あなうめBOY	シットダウン ビギナー
6	ファンタジーゾーン	15,021,680	SRM—ETR CHOKU(笑)	4周目3面
7	奇々怪界	1,983,400	バカ野郎!Ⓒ	5周目8面
8	ドルアーガの塔	60階クリア	SRM—ETR CHOKU(笑)	1コイン残1人
9	陸・海・空	1,110,250	MB—SRM 宇塚正夫	2周目7面 エリア129
10	ロードファイター	375,760	MB—ONO	2周目6面

アビニョン

宮城県登米郡迫町佐沼字錦104

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	イメージファイト	987.400	ゆういち	2—6
2	中華大仙	888,700	ゆういち	全面クリア
3	ロボキッド	全面クリア	ゆういち、こんたく	
4	最後の忍道	1,069,100	げじまや	7面
5	オーダイン	1,012,700	こんたく	クリア
6	コブラコマンド	466,750	信行	
7	ワールドカップ	優勝	到, いるり, みのへい	しぶ, こんたく, あべ
8	沙羅漫蛇	5,343,400	まさゆき	8周1面
9	エクイテス	100,000km	ゆういち	
10	グラディウスII	998.600	いるり	2周目8面①—F

秋田キャロットハウス ☆=2

秋田県秋田市中通1—4—4古沢ビル ☎(0188)32—2868

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ロンパーズ	560,640	ESFORCE—CAT	36面, ノーマル
2	フェリオス(ハード)	780,360	VIGLE—HARUKA	全面クリア ノーマル
3	フェリオス(イージー)	798,120	BC—BAN	全面クリア ノーマル
4	メタルホーク	12,890	BC—BAN	全面クリア ノーマル
5	スプラッターハウス	538,800	RADISH—NLT—トト	全面クリア ノーマル
6	イメージファイト		ESFORCE—NIN	2—7
7	ロボコップ	4,508,500	KEMA	全面クリア ノーマル
8	ハードパンチャー	11,850,400	VIEGLE-BC-鬼魔将シュテン	全面クリア ノーマル
9	大魔界村	全2周クリア	4名の皆様	ノーマル
10	カプコンボーリング	279	VIEGLE—HARUKA	

DLL屋内遊園地秋田店 ☆=1

秋田県秋田市大町2—3—27 ☎(0188)65—2811

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ゲイングランド(1P)	29,479,845	MOO	ノーマル 1コインALL
2	ゲイングランド(2P)	58,627,015	MOO, あっち	ノーマル 1コインALL
3	テトリス(ノーマル)	999,999	ESFORCE—BEER	レベル99 ライン999
4	ロボコップ	4,116,600	KEMA	ノーマル ALL
5	スーパーマン1P	837.000	ANK	ノーマル 5面ボス
6	スプラッターハウス	494,200	RADISH—NLT—トト	ノーマル 1コインALL
7	フェリオス(イージー)	435,230	POS	ALL
8	〃(ハード)	887,830	ESFORCE—ZK	ALL
9	忍者龍剣伝(1P)	49,700	新屋郵便局員—GMI?	ノーマル 4面
10	イメージファイト	1,118,300	ESFORCE—やま	ノーマル 2—7

ハイテクゾーンセガ山形店 ☆=9

山形県山形市七日町2丁目1—8 ☎(0236)23—0080

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト(Bコース)	6'48"27	MARO	6面クリア ノーマル設定
2	パワードリフト(Dコース)	6'47"23	MARO	6面クリア ノーマル設定
3	パワードリフト(Eコース)	6'52"76	MARO	6面クリア ノーマル設定
4	ゲイングランド(1P)	30,977,605	FUN	全面クリア敵ノーマル200秒設定
5	ゲイングランド(2P)	62.376,095	IZUKURA&AKI	全面クリア敵ノーマル200秒設定
6	フェリオス(イージー)	749,130	F.M	全面クリア ノーマル設定
7	フェリオス(ハード)	666,910	ATM—LSR	全面クリア ノーマル設定
8	タフターフ(2P)	16,998,800	IZUKURA&AKI	全面クリア ノーマル設定
9	ロボコップ	738,500	RMC—SHO	全面クリア ノーマル設定
10	忍者龍剣伝(1P)	397,100	波紋の忍者戦士 IZUKURA	全面クリア 3人 5ゲージ設定

マリーン5ナムコランド

山形県酒田市中町2—5—1 ☎(0234)26—0029

	GAME	HI-SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	ウイニングラン(イージー)	2'07"958	???	ノーマル 1位
2	ウイニングラン(テクニカル)	2'33"852	???	ノーマル
3	ロンパーズ	550,280	SGG—KEY	ノーマル R30
4	フェリオス(イージー)	424,350	DIRTY	ノーマル クリア
5	フェリオス(ハード)	475,490	DIRTY	ノーマル 最終面のボス
6	ロボコップ	764,300	SGG「涙はどこへいったの」WIZ	ノーマル クリア
7	テトリス	255,968	えむえす	ライン264 レベル60 イージー
8	メタルホーク	10,349	でじゃぶう うひょひょ	クリア イージー設定
9	スプラッターハウス	359,200	SGG「グェ〜」ENG	ノーマル クリア
10	イメージファイト	785,000	なかつけんじさんがスランプだそうだの荒木	ノーマル 2周目5面

プレイシティキャロット仙台店 ☆=32

宮城県仙台市中央1—2—3第1ビル2F ☎(022)223—8380

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ロンパーズ	638.710	M.K	R42
2	フェリオス(イージー)	816,130	SPREAM—SAKI	全面クリア
3	フェリオス(ハード)	971,220	SPREAM—SAKI	全面クリア
4	ウイニングラン(テクニカル)	2'23"508	T.S	全面クリア
5	イメージファイト	1,689,800	SPREAM—SAKI	全面クリア 連射あり
6	テトリス(ノーマル)	243,596	M.O	レベル72 ライン309
7	ロボコップ	7,498,900	SPREAM—I.Z	全面クリア
8	忍者龍剣伝	427.600	SPREAM—もっきゃ	全面クリア
9	未来忍者	1,420,960	SPREAM—若山君に5千円	全面クリア 残体力99
10	ブラッディーウルフ			

プレイランドファンタジー ☆=3

宮城県仙台市中央1—7—6西原ビル ☎(022)261—6911

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス(イージー)	875,378	AXEL	ライン999
2	ゲイングランド(1P)	30,606,905	SPREAM—RIO	全面クリア 120秒ノーマル
3	ゲイングランド(2P)	60,230,865	SPREAM—K.W&もっきゃ	全面クリア 150秒イージー
4	忍者龍剣伝	全面クリア	怒羅権—RYU他6名	1コイン・ライフ=5 稼ぎなし
5	オペレーションサンダーボルト	2,575,380	Disir	1コインクリアイージー
6	スーパーマン	2,023,400	SPREAM—Y.U	全面クリア ノーマル
7	フェリオス(イージー)	709,470	まりな120%	全面クリア ノーマル
8	フェリオス(ハード)	762,750	まりな120%	全面クリア ノーマル
9	タフターフ	9,597,850	怒羅権—RYU	全面クリア イージー
10	ホットチェイス	286,550	EXC㊆	全面クリア イージー

ハイテクランド日ノ出ベガス

宮城県仙台市中央1—10—23日ノ出ビル3F ☎(022)264—0570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト(Bコース)	6'58"06	まるじ	エキストラ1位
2	テトリス	747,088	ベンハー	ライン931
3	ゲイングランド(2P)	1,698,139	T.O&K.T	R—2—2
4	イメージファイト	736,800	まるじ	R2—4
5	大魔界村	218,900	MSN	1コインクリア ZAPなし
6	モンスターランド	残5,952G	まるじ	1コインクリア
7	上海	972	安藤 敦	
8	カベール	1,679,440	菅野俊宏	R5—4
9				
10				

ゲームコーナーロム ☆=2

宮城県仙台市向山2—2—17 ☎(022)262—9065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	フェリオス(イージー)	790,490	FXT—TON	3人 2ゲージ ALL
2	フェリオス(ハード)	783,390	FXT—TON	3人 2ゲージ ALL
3	忍者龍剣伝(1P)	231,400	怒羅権—RYU	3人 3ゲージ ALL ノーマル
4	ロボコップ	2,375,400	FXT—OMI	ノーマル ALL エネルギー多い
5	ゲイングランド(1P)	29,527,145	怒羅権—RYU	ランク:イージー タイム:イージーALL
6	テトリス(別バージョンイージー)	624,487	SGG—KEY	ライン804 レベル99+α
7	イメージファイト	903,500	CILICA	5機ノーマル 2周目5面
8	ハードパンチャー	1,612,600	FXT—OMI	8人目
9	ヘビーユニット	8,609,900	FXT—TON	3機ノーマル 11周目—3—4
10	サイバリオン(基礎編)	11,326,710	FXT—OMI	3機ノーマル 残×4 ノーミス×5

ゲームランドキンコンカン

宮城県仙台市土樋45—3 ☎(022)227—0524

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	イメージファイト	1,525,900	SPR—I・Z	全2周クリア
2	大魔界村	全2周クリア	がんぼう佐川 TCMMY他7名	永パナシ
3	TATSUJIN	10,000,000	SSF—MAOⓦ MO 他1名	7周目5面 8周目1面
4	モンスターレア	829,990	Sⓜ	ALL
5	スクランブルスピリッツ	2,486,670	TSF—MAOⓦ	イージー R—6ボス
6	忍者龍剣伝	200,200	NO.83ⓜ	ALL
7	テトリス(イージー)	493,178	M・O	レベル99+α ライン580
8	ロボコップ	6,326,200	ED—209	ALL
9	グラディウスII	2,121,000	新興宗教 謎のM島新狂徒	4—4—④—F
10				

書店（帖合）印
部数　　　　　　冊

ゲーメスト

No.11　No.14　No.15　No.16　No.17　No.18　No.20　No.22　No.23　No.24　No.25　No.26　No.27　No.28　No.29　No.30　No.31

●お求めの号に○印を

お名前	
お電話	

新　声　社
雑誌03659

ゲーメスト
バックナンバーを
お求めの方に――

①現在までのバックナンバー

No.11　（'87　8月号）
No.14　（'87　11月号）
No.15　（'87　12月号）
No.16　（'88　1月号）
No.17　（'88　2月号）
No.18　（'88　3月号）
No.20　（'88　5月号）
No.22　（'88　7月号）
No.23　（'88　8月号）
No.24　（'88　9月号）
No.25　（'88　10月号）
No.26　（'88　11月号）
No.27　（'88　12月号）
No.28　（'89　1月号）
No.29　（'89　2月号）
No.30　（'89　3月号）
No.31　（'89　4月号）

（上記以外のNo.は品切れです）

②ご注文の時は……

この用紙を持って書店にご注文下さい。注文書としてご利用できます。

新　声　社
☎03-293-9321

キリトリ線

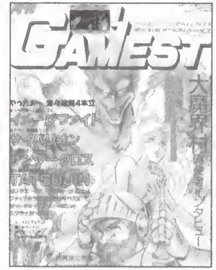
攻略満載!!バックナンバー好評発売中！

特集：AMショー



No.27　（'88　12月号）
- AMショー大特集
- ロストワールド800万への道
- ファイナルラップバトル編
- オーダイン攻略
- サイバリオン攻略
- カラーテレカデザイン公開
- 最後の忍道後半面攻略

特集：イメージファイト



No.28　（'89　1月号）
- イメージファイト前半攻略
- サイバリオン実戦編攻略
- TATSUJIN前半攻略
- サンダークロス前半攻略
- パワードリフトカレンダー
- 特製カセットレーベル
- ゲーム懸賞論文入賞作発表

特集：ゲーメスト大賞



No.29　（'89　2月号）
- 特集第2回ゲーメスト大賞
- イメージファイト4～6面
- TATSUJIN後半攻略
- メタルホーク攻略
- サンダークロス後半攻略
- 珠玉のカラー年賀状大紹介
- サンダークロスマンガ

特集：アイレムの全て



No.30　（'89　3月号）
- 今アイレムがおもしろい
- イメージファイト2周へ
- 大魔界村宝箱：1～3面
- テトリス基礎編
- スプラッターハウス攻略
- 読者のゲーム／アーク
- ゲーセンおわらえ雑君保父

特集：テトリス



No.31　（'89　4月号）
- テトリス究極レベルに挑戦
- イメージファイト最終攻略
- ゲイングランド前半20面
- 大魔界村全2周クリア
- ウイニングラン最速ライン
- ロボコップ全面攻略
- まーじゃんGALS

キリトリ線

攻略満載!!バックナンバー好評発売中！

特集：1943攻略



No.11 （'87 8月号）
- 1943攻略
- 飛翔鮫攻略
- 忍者くん阿修羅の章攻略
- 大列車強盗攻略
- 東京ゲーセン大紹介
- 忍者くん開発インタビュー
- 長時間プレイを考える

特集：R−TYPE



No.14 （'87 11月号）
- AMショー先取特集
- R−TYPE後半面攻略
- ブラックドラゴン攻略前編
- フラックアタック攻略
- ストリートファイター攻略
- アメリカゲーセン事情
- 岡山ゲーセン大紹介

特集：AMショー



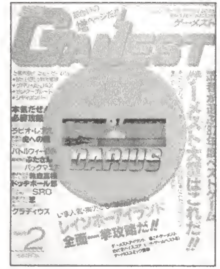
No.15 （'87 12月号）
- AMショー大特集
- 虎への道入門編
- ブラックドラゴン攻略後編
- ライフフォース２Ｐ攻略
- 魔獣の王国最終面まで攻略
- 雑君保父の投稿者時代の作品掲載号!!

特集：ABII全攻略



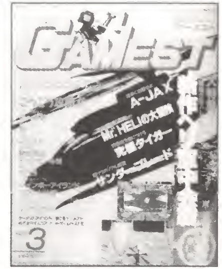
No.16 （'88 1月号）
- アフターバーナーII攻略（３Ｄマップ、裏ストーリー、楽譜もバッチリ!!）
- ストリートファイター開発者インタビュー
- SRD前半面攻略

特集：ゲーメスト大賞



No.17 （'88 2月号）
- 特集第１回ゲーメスト大賞
- レインボーアイランド攻略
- SRD後半面攻略
- ラビオレプスエキスパート
- バトルフィールド決戦攻略
- 雑君保父ゲーパロコミック

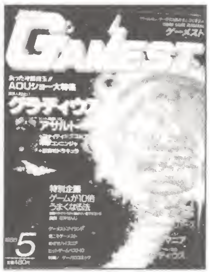
特集：新作ヘリ会戦



No.18 （'88 3月号）
- 新作ヘリゲーム空中大会戦一究極タイガー、A−JAX、サンダーブレード、Mr. HELIの開発者も交えて一
- 人気ゲームコマンド大公開
- 虎への道マップ付き大攻略

キリトリ線

特集：AOUショー



No.20 （'88 5月号）
- 特集AOUショー
- ニンジャウォーリアーズ全面徹底攻略
- チェルノブ全面攻略
- 究極タイガー1000万への道
- 札幌ゲーセン紹介
- ゲームが10倍うまくなる法

特集：グラII攻略



No.22 （'88 7月号）
- グラディウスII攻略
- ベラボーマン前半攻略&カラーキャラクター原画集
- マップ付アサルト大攻略
- お雀子ハイスクール
- ハイスコア座談会①
- 雑君保父ゲーパロコミック

特集：ベラボーマン



No.23 （'88 8月号）
- グラディウスII２周目攻略
- ベラボーマン前半面攻略
- 源平プロベラボーマン漫画
- 上海秘伝のくずし方
- PIIセクシーショット
- ハイスコア座談会②
- 雑君保父グラつうタイムス

特集：地獄めぐり



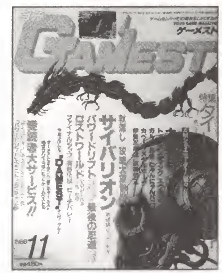
No.24 （'88 9月号）
- グラディウスII１周目復活パターン紹介
- ベラボーマン後半面攻略
- 地獄めぐりマップ付攻略
- 迷宮島前半面攻略
- ヨーロッパゲーセン事情
- 雑君保父ゲーパロコミック

特集：ロストワールド



No.25 （'88 10月号）
- グラII開発インタビュー
- 地獄めぐりアイテムの法則
- ロストワールド攻略
- ギャラクシーフォース攻略
- スカイソルジャー攻略
- 迷宮島後半面攻略
- ゲームが10倍うまくなる法

特集：サイバリオン



No.26 （'88 11月号）
- 特集タイトーはどう進む？
- パワードリフト攻略
- サイバリオンマップ&カラーイラスト原画集
- ロストワールド800万への道
- 最後の忍道前半面攻略
- 年刊パロディDAMEST

君こそゲーメスト!

ゲーム		スコア	ネーム	店名
フェリオス	イージー	846,120	AFC-T'	ゲームセンターUFO(神奈川)
	ハード	1,179,310(連)	URX-TEC	
ロボコップ		9,689,500	WHIM-増本NCR	P.C旭川(北海道)
忍者龍剣伝(3人3ゲージ)		431,200	RVS-GUN	プレジャーキャッスル(東京)
イメージファイト		1,730,500(連)	HTL-獣神バイオ-X	個人申請 ゲームイン大学院(東京)
ロンパーズ		1,741,360	FPG-SHO	イエローハット(愛知)
ウイニングラン	イージー	2'01"767	砂樹★帝	P.C巣鴨(東京)
	テクニカル	2'22"519	NOM君もびっくり!! ComB-G.M.C.MIE	ゲームプラザ(熊本)
ゲイングランド	1P	30,970,255	VERCA-CROSS	モンキーハウス本館(福岡)
	2P	61,909,415	CROSS&JNR	
オペレーションサンダーボルト	1P	3,181,480	GPT.S-BWH	個人申請 ゲームプラザとよなか(大阪)
	2P	5,772,780	ATF-Z卒-PAG ATF-Z卒-K.K	ウィルトークタイトー高崎2号(群馬)
スーパーマン		全面クリア	全国13店、個人申請4名の皆様	
パワードリフト	Aコース	6'48"95	HAMVD-Jha	個人申請P.C西荻(東京)
	Bコース	6'43"69	ComB(は) 今回はお休みです。(A)	ゲームセンターニューチャンピオン(岡山)
	Eコース	6'49"16	JAG-人間高級スキン(しっしまる夫)	荏原ゲームコーナー(東京)
サイバリオン(基礎編)		13,491,990	完璧/基礎編世界一 SSC★VAP(チ)/	プレジャーキャッスル(東京)
メタルホーク		13,539	MAX-JAL-M.K	個人申請P.C駒沢(東京)
ターボアウトラン(マニュアル)		8'18"20	ComB-(ス)NOR	ゲームプラザ(熊本)
タフターフ	1P	9,695,800	ま・めぞん	ハイテクセガ表町(岡山)
	2P	19,381,700	ComB-HCS-..A ま・めぞん	
マッドギア		8,864,540	VERCA-N.K	モンキーハウス本館(福岡)
M.I.A.		10,000,000+α	ComB(ス) ALTHEA	ゲームプラザ(熊本)

今月のトップはフェリオス。難易度設定が選べるので、それぞれ分けての集計です。なお、スコアの後ろにある"(連)"というのは、連射装置を使用したということです。ロボコップは、稼ぎ場所が他のお店より1ヵ所多いため、100万点の大差がつきました。研究による研究を重ねての勝利でしょう。

忍者龍剣伝は、人数と体力ゲージが自由に設定できるので、参考記録といったところでしょうが、稼ぎ方を見ればどの設定でも全国TOPでしょう。

ロンパーズは、全面クリア後も各面の稼ぎ方でいくらでも延びそうです。来月が楽しみですね。

スーパーマンは永久パターンのため打ち切りです。ターボアウトランは、とりあえずタイムで集計です。スコアでも競えそうですが、タイムが早い人が、両方ともTOPになってしまいそうなので、やめておきます。また、これとは別に、オートマ車の集計も考えてみますが、意味がないようでしたら、やめておきます。

M・I・Aは、カウンター振り切り達成者が現れたので打ち切りです。

なお、テトリスのノーマルカウンターストップ達成者が多数いました。おつかれさまでした。

(悠理)

ハイスコア番外地(☆はつきません)

ダイナマイトダックス	3,968,560	江添貴行	カジノカーニバル(東京)
チェイスH.Q.	29,572,640	ODA-DAJI(URX)	スペースインプラザ(東京)
四川省	698	TUC-OMA	ゲームシティOZ(山口)
ストライダー飛竜	307,100	AMEC-AEG	チャレンジャー関大前(大阪)
天聖龍	16,393,400(5機)	NBG!!	個人申請 プレイタウンYou&You(東京)
レッスルウォー	1,847,400(6面)	NOJIRI	ハイテクセガ柏(千葉)
飛鳥&飛鳥	881,000(イージー)	APPLE-Y.N	ダイエーレジャーランド(富山)

ハイテクセガ桐生店

群馬県桐生市末広町5—19 ☎(0277)22—9484

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス(イージー)	レベル999+α	ZIL—APPLE	ポイント 999,999+α
2	パワードリフト(Aコース)	6'53"95	ATF—FP	ノーマル
3	パワードリフト(Cコース)	6'54"16	ATF—KOH	ノーマル
4	ロボコップ	740,900	バウルス岩上	ノーマル 全面クリア
5	イメージファイト	1,050,400	ZIL—APPLE	2—5 ノーマル
6	最後の忍道	1,073,800	吉田 武	H.S TAKASAKI
7	M.I.A	575.890	ATF—UTS	H.S TAKASAKI
8	忍者龍剣伝	194,800	ATF—UTS	H.S TAKASAKI
9	ギャラクシーフォースII	676,130	早川和永	H.S TAKASAKI
10				

ウィルトークタイトー高崎2号店 ☆=2

群馬県高崎市連雀町25 ☎(0273)25—9775

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト(Aコース)	6'49"54	ATF—MFP	1コイン ALL1位 1東京水子使用!!
2	パワードリフト(Bコース)	6'46"18	ATF—Z卒—KK	1コイン ALL1位
3	パワードリフト(Cコース)	6'50"83	ATF—KOH	1コイン ALL1位
4	パワードリフト(Dコース)	6'46"32	ATF—KOH	1コイン ALL1位
5	パワードリフト(Eコース)	6'52"35	ATF—Z卒—KK	1コイン ALL1位
6	忍者龍剣伝	352,500	ATF—UTS	1コイン1P ALL
7	テトリス	480,246	ATF—Z卒—K.K	レベル99+α ライン570ノーマル
8	大魔界村	425,000	ATF—ぜっと—MSJ	ノーマルZAP=0 残=2ALL2周クリア
9	オペレーションサンダーボルト(1P)	2,739,230	ATF—Z卒—PAG	コイン ALL 16人残11ゲージ
10	〃 (2P)	5,772.780	ATF—Z卒—PAG ATF—Z卒—K.K	1コイン ALL 残(1P17, 2P19ゲージ)

筑波学園キャロットハウス

茨城県つくば市天久保1—5—3 ☎(0298)51—7581

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ロンパーズ	706,910	FIN&YUI	ノーマル3人 36面
2	忍者龍剣伝(1P)	95,800	LSP—SAYIII	ノーマル2人 5面
3	フェリオス(イージー)	820,680	ASS—MSO—06 OUT(LSP)	ノーマル3人 全面クリア
4	フェリオス(ハード)	940,970	ASS—MSO—06 OUT(LSP)	同上 2/28PM6:13締切
5	モンスターレア	823,820	ASS—No.5	ノーマル3人 全面クリア
6	ウイニングラン(イージー)	2'03"507	ASS—MSO—06 OUT(LSP)	ノーマル設定 GP1位再履習反対
7	ウイニングラン(テクニカル)	2'24"235	LSP—KKK	ノーマル設定 GP1位
8	パワードリフト(Aコース)	6'53"76	ASS—MSO—06 OUT(LSP)	ノーマル5位スタート ALL1位
9	パワードリフト(Dコース)	6'42"00	ASS—MSO—06 OUT(LSP)	同上 役者不足のようだ…
10	オペレーションサンダーボルト(1P)	631,180	SPT	ノーマル8面 50.4%

ポニーワールド・ザ・コング ☆=3

埼玉県所沢市緑町1—3 ☎(0429)25—1551

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	大魔界村	475,100	帝王アマチャン	1コイン クリア ZAPなし
2	スーパーマン	1,782,900	IGC	1コイン 全面クリア
3	TATSUJIN	15,000,000+α	KILL YOU!	999+α
4	オーダイン	1,240,860	CMO—MAL	1コイン クリア 残693,700
5	サイバリオン(実戦編)	15,383,550	XOR	200万×2 20万×2 No.74
6	イメージファイト	1,168,000	OHA—MERI	2—5
7	ロストワールド	8,132,600	CMO—MAL	1コイン クリア
8	ヘビーユニット	1,284.700	ピューマ	2—5—2
9	地獄めぐり	1,928.050	IGC	1コイン ノーミス 全面クリア
10	ニュージーランドストーリー	2,633,150	CMO—MAL	1コイン クリア ZAPなし

ハイテクセガ柏店 ☆=4

千葉県柏市1—1—11丸井B1 ☎(0471)63—9844

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ターボアウトラン	9,298,590	河原雅彦	
2	テトリス	105,321	SEEKER—KAW	?
3	タフターフ	733,750	石間	
4	MIA	182,310	池田香二郎	5面 イージー
5	ロボコップ	4,884,300	ガニセキ	全面クリア
6	イメージファイト	791,800	笠井勇治	2周目5面
7	忍者龍剣伝	30,600	SAQXWD	
8	レッスルウォー	1,847,400	NOJIRI	R—6
9	天聖龍	277,200	MACHII	R—3
10	フェリオス	370,270	水書哲也	デヘヘヘ

プレイシャトー ☆=21

神奈川県横浜市伊勢佐木町4—109 ☎(045)251—8340内2912

	GAME	HI—SCORE	NAME	備考
1	ウイニングラン（テクニカル）	2'24"549	RAI	全面クリア
2	テトリス(1P)	164,583	ILG—FREEPLAY	ライン168 レベル37 ノーマル
3	フェリオス（ハード）	1,100,120	ILG—M・M(ト)	全面クリア
4	フェリオス（イージー）	830,480	KCN(ト)	全面クリア
5	スーパーマン(2P)	3,362,800	ILG—FREEPLAY ILG—NEOmK II(ト)	全面クリア ノーマル
6	M.I.A(1P)	380,020	NVB—HID	2周目2面 ノーマル
7	オペレーションサンダーボルト(2P)	2,462,260	K.P&CIA	全面クリア ノーマル
8	ロンパーズ	810,370	ILG—M・M(ト)	32面 ノーマル
9	ハードパンチャー(1P)	11,878,350	NVB—MZN	全面クリア(パワー型) ノーマル
10	マッドギア	3,219,455	ILG—NEOmK II	2周目2面 ノーマル

ゲームセンターUFO ☆=35

神奈川県相模原市高根1—2—4 ☎(0427)52—0606

	GAME	HI—SCORE	NAME	備考
1	ターボアウトラン（敵車イージー）	9'07"53	師匠に挑戦!/URX—SUM	タイヤ→エンジン→ターボ使用
2	フェリオス(イージー)（完全ノーマル設定）	846,120	AFC—T'	1コインALL・残0 残ライフ×2、まだ
3	フェリオス（ハード）	1,179,310	URX—TEC	ALL 残0 残ライフ×2 連射あり
4	マッドギア	7,756,710	URX—SUM	ALL、あと100万? F1→959使用
5	スーパーマン(1P)	1,936,500	URX—SUM	ALL、3設残0 永パなし
6	忍者龍剣伝（3人設定）	424,500	URX—カド番大関 SKG.Boy	ALL 残1 1up×5
7	M.I.A(1P)	1,188,630	URX— SKG, Boy	3—4 おはってる……
8	ロボコップ	7,623,900	URX—TEC	ALL
9	ウイニングラン（イージー）	2'05"387	URX—あと3秒(MAC改めS.H)	1位 入荷2日目
10	ウイニングラン（テクニカル）	2'30"848	NAK	今日は疲れてます。ごめんなさいまし。

ゲームセンターコパIII

神奈川県秦野市南矢名62—42 ☎(0463)78—0610

	GAME	HI—SCORE	NAME	備考
1	ロンパーズ	947,600	VMT—KRS	RD, 47 ノーマル
2	フェリオス（イージー）	823,850	N.ARC—K08—RUS	ALL 残0 残ライフ×2
3	フェリオス（ハード）	1,060,700	Half—Hacker	ALL 残×0 残ライフ×2
4	忍者龍剣伝	195,000	N, ARC—K10—MIT	ALL 残×1 1コイン ノーマル 2設
5	イメージファイト	1,316,100	SVK—ZAV 立場がない	RD.16 2—8 ノーマル
6	ロボコップ	8,106,200	SUK—しおばんくん	ALL 31:38 (ボ)×3ノーマル
7	テトリス（ライン部門）	ライン403	N, ARC—K13—ATU	レベル95 ノーマル
8	テトリス（スコア部門）	270,579	N, ARC—K13—ATU	レベル95 ノーマル
9	四川省(1P)	582	OMP—J.J	ST3—1 1コイン イージー
10	四川省(2P)	634	N, ARC—K—YUI& RUS	ST3—1 1コイン イージー

ジョイランドオレンジ ☆=2

神奈川県小田原市扇町4—8—18 ☎(0465)34—3116

	GAME	HI—SCORE	NAME	備考
1	ロボコップ	7,946,300	SVK—しおばんくん	全面クリア
2	オペレーションサンダーボルト	575,750	K.K	8面
3	テトリス	110,054	SVK—血祭り君	ライン164 レベル40
4	大魔界村	378,800	K.K	1コイン クリア
5	イメージファイト	917,000	S.T	2—4
6	スプラッターハウス	237,500	TNW—NINJA	クリア
7	ダライアス	6,666,740	MG2—JETBOY—EIL	ランクニューバージョン3機 EVERY無しYゾーン
8	サイバリオン（実戦編）	17,687,600	K.K	ノーミス×3
9	ヘビーユニット	6,706,500	S.T	9周目5—1
10	スーパーマン	672,300	K.K	5面

ニュースターグループ4店

山梨県甲府市城東2—10—22 ☎(0552)28—8923

	GAME	HI—SCORE	NAME	備考
1	ウイニングラン（テクニカル）	2'24"890	JNY—SET	ニュースター
2	スーパーマン			
3	天聖龍	856,800	L.A	ニュースター 4面
4	テトリス	218,040	K.T	上高地
5	ハードパンチャー	11,003,600	J.	上高地 ALL
6	ロボコップ	2,435,200	C&P ILM(み)	ニュースター ALL
7	トップランディング	786	森沢	上高地 ALL
8	大魔界村	1,000,400	KEI	上高地 ALL
9	イメージファイト	628,100	ながぼう	上高地 2—2
10	スカイソルジャー	4,201,400	JR—T	スターライト ALL

ハイテクノーベル神保町店 ☆=10

東京都千代田区神保町2—14—4 ☎(03)262—2828

	GAME	HI—SCORE	NAME	備考
1	オペレーションサンダーボルト(1P)	2,524,260	TYRANT—EXE	ノーマル残体力=8 全面クリア 16人救出
2	オペレーションサンダーボルト(2PTOTAL)	5,419,930	MNS—SHADOW & NOA	ノーマル 残体力=14,15 全面クリア16人救出
3	イメージファイト	787,300	若宮神（ごっちゃん）	ノーマル ターボ欲しい。2周目5面
4	アトミックロボキッド	3,112,300	かやままさし	ノーマル全面クリア いくらでも出る!?
5	大魔界村	全2周クリア	当店3名の皆様	ノーマル 目指せ100名様
6	ロボコップ	6,526,800	TYRANT—EXE	ノーマル 極悪1号/全面クリア
7	スーパーマン(1P)	1,913,000	TYRANT—EXE	ノーマル 全面クリア 極悪元老はひむ
8	テトリス(ノーマル)	976,598	TYRANT—BIG	レベル99+α 999+αライン
9	サイバリオン（基礎編）	10,907,570	GMC—ひむ(極)	100万×5 ノーマル ノーミス全面クリア
10	TATSUJIN	17,730,000	TYRANT—YES	ノーマル 超インカム落し 13周目1面

荏原ゲームコーナー ☆=34

東京都品川区旗の台3—12—3荏原会館前 ☎(03)781—4593内

	GAME	HI—SCORE	NAME	備考
1	ロンパーズ	1,736,220	Sniper—KYO	ノーマルALL 残り2匹
2	フェリオス（イージー）	830,650	JAG—HAMVD—WOP	ノーマルALL
3	フェリオス（ハード）	979,240	URX—TEC	ノーマルALL
4	マッドギア	7,729,954	HAMVD友の会 どら博士HS(終了者)	ノーマルクリア ポルシェ→F-1
5	天聖龍	1,293,200	HST—(お)SPT	ノーマル6面
6	ゲイングランド(1P)	30,808,225	HST—(お)SPT	ノーマルALL
7	タフターフ(2P)	18,942,350	EGC—(元)MKZ JAG—Y.I	ノーマルALL しっしまるうぅ…
8	アウトラン（Dコース）	4'33"37	EGC—HAMVD—IKE	まだいける!/ガス代よこせ!
9	忍者龍剣伝(1P)	289,000	EGC—(旅)POW	ノーマルALL 宿泊は当家へ。
10	パワードリフト（Eコース）	6'49"16	JAG—人間高級スキン(しっしまる夫)	ノーマルALL1位 安全日使用

プレジャーキャッスル ☆=20

東京都町田市原町田6—14—8 ☎(0427)28—8693

	GAME	HI—SCORE	NAME	備考
1	サイバリオン（基礎編）	13,491,990	完璧/基礎編世界一 SSC★VAP(テ)!	ノーミス×5/ノーマル2機設定/
2	テトリス（ノーマル）	999,999	EXCEED—ELF(外人さんもビックリ/)	ライン、レベル共にカンスト
3	忍者龍剣伝(1P)	431,200	RVS—GUN	オールクリア 残2/3 ノーマル3人設定
4	オペレーションサンダーボルト(1P)	2,730,780	(全国一位おめでとう!!)GPT.S—BWH氏	オールクリア 又、来て下さい。宿完備
5	オペレーションサンダーボルト(2P)	5,409,580	RVS—TRI&Ⓓ (BWH氏を見かった)	オールクリア ノーマル設定
6	イメージファイト	1,694,500	RVS—GUN	オールクリア,ノーマル設定 連射付き
7	スーパーマン(1P)	2,170,600	TMR—WIN	オールクリア, 残4 ノーマル3人設定
8	飛鳥&飛鳥(1P)	614,800	RVS—TRI（伸びてねー/）	オールクリア,イージー 3機設定
9	サイバリオン（実戦編）	20,302,180	RVS—POKEN (迄御期待!!)	ノーミス×4, ノーダメージ×1 NO.46
10	スーパーマン(2P)	3,272,100	PC—HRA PC—MUR	オールクリア (1P)=1,661,600PTS

カジノカーニバル ☆=5

東京都立川市柴崎3—2—16 ☎(0425)22—2909

	GAME	HI—SCORE	NAME	備考
1	テトリス	793,967	TNTTMKB	レベル99, ライン999+α
2	フェリオス（イージー）	812,790	江添貴行	ALL
3	フェリオス（ハード）	965,480	江添貴行	ALL
4	ゲイングランド	29,499,145	TNT	ALL クリア
5	ダイナマイトダックス	3,968,560	江添貴行	ノーマル全6面クリア
6	イメージファイト	1,079,600	JOB	2—7
7	ゲイングランド	58,626,935	TNT&YT	2P, ALLクリア
8	大魔界村	321,400	ノガミ7+11	オールクリア
9	忍者龍剣伝	24,600	クリアデキナイ!!	むずかしい
10	四川省	606	ヒットするか?	店に入れた日

スペースイン・プラザ ☆=2

東京都八王子市1—1八王子そごう9 ☎(0426)24—2511内2912

	GAME	HI—SCORE	NAME	備考
1	イメージファイト	791,300	弟子。	1コイン, 2周目5面
2	グラディウスII	3,106,400	まこえろい	5—4 ④—F 小笠原のバカ
3	R—TYPE	1,923,400	松宮	1コイン, 2周目7面
4	フェリオス（イージー）	818,030	ODA—DAJI(URX)	ALL, 残機×0 ライフ×2
5	〃（ハード）	770,850	ODA—DAJI(URX)	ALL 残機×3 ライフ×0
6	チェイス, H.Q.	29,572,640	ODA—DAJI(URX)	1コイン, ALL T×3 B×4
7	モンスターレア	257,320	Z	1コイン, 6面
8	ロボコップ	6,142,100	GPT.S—BWH	1コイン, ALL TIME不明
9	テトリス	156,275	Sir,MEW from新潟	レベル38 ライン168
10	ヘビーユニット	185,770	B.S	1コイン, 18面 入荷30分後

ビデオインセガ船橋店 ☆=3

千葉県船橋市本町1—3—30 ☎(0474)23—7076

	GAME	HI—SCORE	NAME	備考
1	テトリス（ノーマル）	338,626	MIRAGE—NANNO	ライン408 レベル97
2	パワードリフト（Cコース）	6'50"42	Rimi	ノーマル 1回こけ
3	ゲイングランド	29,477,775	すてのばイレブン EMPTY	1Pクリア, ノーマル 3千万ては、神が…?
4	タフ・ターフ	7,985,850	REC—TKM	1コインクリア 入荷3日目 残タイム742
5	ダイナマイトダックス	1,267,730	REC. BBB, BUN—TKM	1P 5面 今日(2/11)2日酔い!
6	忍者龍剣伝	112,300	KITT	ノーマル
7	ロボコップ	4,606,600	REC—SKM	ノーマル クリア TIME26:51
8	イメージファイト	901,600	REC—BBB.BUN—TKM	ノーマル 2—4
9	レッスルウォー	966,100	高校生	ノーマル R5
10	ターボアウトラン	15,764,620	AFN	ノーマル 10

サンペディックナムコランド ☆=9

千葉県習志野市谷津1—16—1

	GAME	HI—SCORE	NAME	備考
1	ウイニングラン（テクニカル）	2'23"422	YKK	クリア
2	パワードリフト（Aコース）	6'55"00	CHAT—COM	全面クリア
3	〃（Eコース）	6'55"73	CHAT—COM	〃
4	テトリス（ノーマル）	524,815	NRP—RRR 高岡早紀Ⓢ	レベル99+α ライン771
5	フェリオス（イージー）	803,930	MIRAGE—MAX	1コイン ALL 残0 2ライフ
6	〃（ハード）	803,520	KAZ.SASO	1コイン ALL 残1 2ライフ
7	ロンパーズ	884,380	なぞの人	55面
8	オペレーションサンダーボルト	379,300	ATM—H.M	1P MISSION 6

ゲームプラザ

千葉県千葉市中央3—17—1 千葉セントラルプラザ内 ☎(0472)27—3092

	GAME	HI—SCORE	NAME	備考
1	ウイニングラン（テクニカル）	2'24"869	MPS—M.S	ポールポジションスタート 決勝1位
2	フェリオス（ハード）	859,340	KSG—ARMS	1コイン ALL あと10万
3	フェリオス（イージー）	718,060	SSF—時彰鈴	1コイン ALL あと9万
4	ロンパーズ	375,270	SSF—百万石	24面…。
5	ロボコップ	5,756,400	HVP—TRS	1コイン ALL クリア
6	忍者龍剣伝	198,900	MPS—M.S	1コイン ALL クリア
7	イメージファイト	1,415,800	YOU.A	1コイン 2周 クリア
8	ハードパンチャー	21,834,450	AAS—KSN	1コイン ALL クリア コマンド使用
9	テトリス（イージー）	520,872	SSF—百万石	レベル99 744ライン

プレイシティキャロット巣鴨店 ☆=58

東京都豊島区巣鴨1—15—1宮田ビルB1 ☎(03)943—6735

	GAME	HI—SCORE	NAME	備考
1	ウイニングラン（テクニカル）	2'23"357	AEX—U.V	クリア
2	ウイニングラン（イージー）	2'01"767	砂樹☆帝	クリア
3	テトリス（ノーマル）	999,999+α	HTL—UUM—ゴーダ	ライン999+α レベル99+α
4	フェリオス（イージー）	829,950	HTL—Y.N	全面クリア ノーマル
5	フェリオス（ハード）	1,176,820	HTL—Y.N	全面クリア
6	ロンパーズ	1,232,010	SUR—NORI・P—E	ラウンド57 ノーマル
7	忍者龍剣伝	185,200	ATARI—KAD	全面クリア 残1 ノーマル
8	ロボコップ	8,567,400	HTL—HAMVD—Y.N 愚	全面クリア ノーマル
9	サイバリオン（基礎編）	14,469,900	SSC—VAP—TKO(ト)	ノーミス×5 3機設定 残機4
10	パワードリフト（Aコース）	6'49"35	HAMVD—Jha	全6面クリア ノーマル

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ ☆=2

東京都豊島区東池袋3—1—4サンシャインシティ文化会館B1 ☎(03)983—0618

	GAME	HI—SCORE	NAME	備考
1	M.I.A	104.120	MAY	1P, 3面
2	ウイニングラン（テクニカル）	2'25"079	派呂曼蛇	全面クリア ベストラップ35"333
3	ゲイングランド(2P)	29,390,308	S.H CCD	ノーマル 全面クリア
4	天聖龍	267,900	MGZ—EIL	3面
5	テトリス（ノーマル）	999,999+α	SEEKER—T.J	ライン999+α レベル99+α
6	忍者龍剣伝	65,700	荻原章浩	2P, 6面
7	マッドギア	3,988,640	GOO	一周目ポルシェ 二周目コンボイ 12面
8	オペレーションサンダーボルト	2,230,690	枢馬踏樹	2P同時 1コイン ALLクリア
9	サイバリオン（実戦編）	15,319,810	VGZ—MYZ—麻希	クリア NO.83
10	ハードパンチャー	12,825,550	MIN	ALLクリア

ヒットゲームBEST10

驚異のテトリス旋風ダントツ首位

プレイヤー人気中心

前回	順位	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	テトリス	590	セガ
—	2	フェリオス	332	ナムコ
—	3	忍者龍剣伝	248	テクモ
3	4	イメージファイト	241	アイレム
—	5	ウイニングラン	214	ナムコ
5	6	パワードリフト	191	セガ
—	7	ロンパーズ	154	ナムコ
2	8	大魔界村	140	カプコン
6	8	ゲイングランド	140	セガ
11	10	オペレーションサンダーボルト	124	タイトー

11位	12位	13位	14位	15位
ターボアウトラン 111	ロボコップ 105	チェイスH.Q 103	メタルホーク 90	ファイナルラップ 77

インカム中心

前回	順位	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	テトリス	600	セガ
—	2	フェリオス	251	ナムコ
—	3	忍者龍剣伝	223	テクモ
3	4	イメージファイト	208	アイレム
—	5	ターボアウトラン	206	セガ
—	6	ウイニングラン	205	ナムコ
6	7	パワードリフト	188	セガ
2	8	大魔界村	165	カプコン
5	9	チェイスH.Q.	159	タイトー
9	10	ファイナルラップ	142	ナムコ

11位	12位	13位	14位	15位
オペレーションサンダーボルト 132	メタルホーク 119	ロンパーズ 110	ゲイングランド 93	ロボコップ 78

(注)ハイスコア掲載店に、月間の①プレイヤー人気中心のベストゲーム、②インカム中心のヒットゲーム、の2通りを10位まで提出していただきました。1位のゲーム10点、2位9点……10位1点とし、そのトータルの得点に基づき、ランキングしています。今回は71店2月末現在で集計。各店のご協力に感謝します。

今回もテトリスが1位になりました。テトリスの得点を見て下さい。インカム中心の方では前代未聞の600点がでました。これぞ究極のハイスコア!?

台数も非常に多く出回り、人気が定着してきたのが高い点数での1位の原因でしょう。まだまだTOPの座はゆるぎそうにもありません。

しかし、さすがに最高点は越えたようで、台が全くあかないという状況は、抜け出しつつあります。どうしてもLEVEL15以降が進めない人は、あきらめムードが出てきたかもしれません。とはいえ、まだまだヒットはつづくでしょう。

2位にはナムコのフェリオスが入りました。最近のナムコらしくそれほど難しくなくキャラクターをうまく生かしたシューティングですね。そこそこ人気が出るのも当然でしょう。ただ、欲を言えばもっと独特の創造性があれば、さらにずばぬけたヒットになると思っているのですが…。

3位の忍者龍剣伝は、キャラクターがユニークで、思わずやってしまうゲームです。操作方法は独特なのですが、実はやっていることは単純なので、とっつき易いようです。来月もまだまだヒットはつづくでしょう。



東京都　鈴木昌君

難しいロングヒットゲーム創り

イメージファイトは人気、インカム両面で4位を守っていますが、やはり前半面が難しすぎるという所が、問題になってきた感じがします。来月は、順位をかなり落としそうな気がします。

大魔界村も順位を一気に落としました。長く遊んでもらうゲーム内容というのは、いったいどういうものかというのを考えさせられるゲームです。いつも同じパターンで、敵が出てこないゲーム内容が長寿命に結びつくかどうか。

ウイニングランは初登場で5位にくいこんできました。ちょうどターボアウトランの初登場にかさなりましたが、今後どのような順位の変化をみせるか実に興味深いところです。

ストライダー飛竜は、今度こそ発売です。期待しましょう。

(ぜんじ)

プレイシティキャロットIN甲府店(甲府周辺集計) ☆=6

山梨県甲府市飯田1—1—8ナムコ甲府事務所　☎(0552)26—4446

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ロンパーズ	1,013,190	てらちん(中央)	1コイン 47面
2	フェリオス(ハード)	624,570	中とも(中央)	1コイン オールクリア
3	〃(イージー)	795,620	てらちん(朝日)	〃
4	ウイニングラン(イージー)	2'28"89	show(中央)	1位クリア
5	〃(テクニカル)	2'27"51	show(中央)	〃
6	ロボコップ	6,077,800	C&Pみゆきちゃん(中央)	1コイン オールクリア
7	テトリス	61,981	ゲーマー野田(朝日)	レベル18 ライン74
8	大魔界村	全2周クリア	ぼちゃ他多数	1コイン クリア
9	フェイスオフ	各チーム優勝	空人の長渕とんぼ	1人用
10				

プレイシティキャロット松本店

長野県松本市中央1—3—7　☎(0263)35—6744

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウイニングラン(テクニカル)	2'25"277	R.N	本選1位
2	ロンパーズ	1,042,040	MBX—FGD—Sir	R50, 点稼甘し
3	テトリス(イージー)	999,999	DMB	レベル・ラインカンスト
4	フェリオス(イージー)	816,000	S.E.R — ALF ㋶	ALL
5	〃(ハード)	950,630	マイナーTAN㋶	ALL
6	パワードリフト(Dコース)	6'50"23	FGD—BAL㋶	
7	オペレーションサンダーボルト	2,722,380	ESP—NO.3—GSX	COMP・54.8%
8	ロストワールド(旧バージョン)	8,586,800	MBX—FGD—三田駅歩いて16歩	ゼニー526,600
9	忍者龍剣伝	195,200	S.E.R.K	まだまだ
10	未来忍者	1,102,220	P.ST—HIROちゃん	残気合33

がらんがらん ☆=1

長野県駒ケ根市赤須東6—23　☎(0265)83—4123

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス	65,731	ATM—Buchi	ライン65 レベル17
2	フェリオス(イージー)	802.380	Honey Angel's—Lee2㋶	ALL　残0
3	フェリオス(ハード)	645,490	ATM—Fowl's chick	ALL　残3
4	大魔界村(高)	260,400	ATM—Fowl's chick	ALL ZAPなし
5	大魔界村(低)	143,200	NMTL — KSTL — Fowl's chick	ALL 伊那より低い
6	イメージファイト	954,700	サラリーマン MBX—SDR	2—4
7	オーダイン	クリスタル 736,800	ATM—NMTL㊞ 難野	ALL 124万 ノーミスむひー!
8	ドラゴンスピリット	1,369,910	ATM — へん君!㋯	ALL 卵2/3まだまだ
9	未来忍者	555,390	MBX—FGD—SDR	合うちALL残0
10	ダブルドラゴン	316,980	ATM—NMTL㊞ 難野	ALL　残1 自己新

がらん3 ☆=2

長野県伊那市大字伊那1951—16　☎(0265)73—9775

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス	136.850	へのかっぱ	ライン192 レベル45
2	イメージファイト	826.900	MBX—FGD—SDR	2—5ボス
3	大魔界村	291,100	PST—PIP	ALL ZAPなし
4	フェリオス(イージー)	815,530	Honey Angel's—Lee2㋶	ALL　残0
5	フェリオス(ハード)	999,090	PST—N.PIP	ALL　残0
6	トップランディング	846	へのかっぱ	ALL
7	飛鳥＆飛鳥	489,000	PST—N.PIP	ALL
8	サイバリオン(基礎編)	11,414,900	P.ST—HIROちゃん	ALL 100万×4 10万×1
9	グラディウスII	4,426,800	P.ST—PIP	7—8　④—F
10	ロンパーズ	465,750	GBY—KIRS	R—32

ゲームタウンファンタジー ☆=1

長野県茅野市ちの丁田2732—1　☎(0266)72—5339

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ロンパーズ	295,200	DON	ノーマル
2	フェリオス(ハード)	732,460	DES—GBY	ランクC
3	ダライアス(X)	5,953,660	YAS	
4	パワードリフト(Bコース)	7'04"83	KEI	
5	ロボコップ	793,700	T.M	—ランクやさしい
6	スプラッターハウス	308,300	F.K	ノーマル
7	テトリス	52,300	FTGおじさん	若いのには勝てぬ
8	スペースハリアー	33,389,370	DES—BOH	シットダウン
9	レインボーアイランド	69,759,260	SHD(CST)	
10				

ゲームインカナザワ ☆＝1

石川県金沢市安江町3—4　☎(0762)31—3526

	GAME	HI—SCORE	NAME	備考
1	フェリオス(ハード)	771,550	UNA	ALL　3ライフ
2	レッスルウォー	837,300	ウキャ?ワキャキャ	R.4
3	タフターフ	9,381.200	寺嶋陽	ALL　ノーマル
4	忍者龍剣伝	85,400	魔神衆 龍王水伯	R.5　ノーマル
5	テトリス(イージー)	246,182	SOU	ライン254 レベル57
6	ゲイングランド	30,919,855	魔神衆　U—まつい	(150秒)ALL
7	イメージファイト	809,300	魔神衆　U—まつい	2—4　ノーマル
8	ロボコップ	1,960,500	ZSK—Aコース かがみ君	(ALL)　ノーマル
9	大魔界村	420,100	魔神衆 龍王水伯	ALL　ノーマル
10	ダイナマイトダックス	1,144,580	ずんたたおらおら 小原君	R.5　ノーマル

プレイシティキャロット長岡店 ☆＝3

新潟県長岡市大手通1—4—9　☎(0258)36—0991

	GAME	HI—SCORE	NAME	備考
1	フェリオス(イージー)	810,490	AGK	クリア　ノーマル
2	フェリオス(ハード)	1,003,940	AGK	クリア　ノーマル
3	ウイニングラン(イージー)	2'05"134	えちごたきや	全面クリア
4	ウイニングラン(テクニカル)	2'30"347	AjaxMiller	全面クリア
5	テトリス(ノーマル)	653,701	SYN	ライン701 レベル99＋α
6	忍者龍剣伝	187,300	少年王　城斗	1P　クリア ノーマル
7	ロンパーズ	570,040	AGK	R—34
8	オペレーション サンダーボルト	647,500	LAN	8面
9	テンカウント	286	幻のボクサー	
10	グロブダー	5,433,530	SYN	全面クリア イージー

ハイテクセガ新潟

新潟県新潟市古町７番町997番地　☎(025)229—3392

	GAME	HI—SCORE	NAME	備考
1	ターボアウトラン	9'11"46	乱丸	マニュアル
2	忍者龍剣伝	318,600	またもや登場 味船敏八	ALL　イージー ライフ5
3	イメージファイト	707,600	FUA—Mars	2—4
4	ロボコップ	2,776,100	IUA	クリア
5	ロストワールド	8,549,600	やるねえ天才さん	ALL
6	スプラッターハウス	418,500	筋肉少女帯	ALL
7	ターボアウトラン	9'50"92	努力と根性だ	オートマチック
8	グラディウスII	2,276,900	FUA—VENUS	4—F　4—8
9	パワードリフト	6'51"56	FGK—「風のランスター」—MARY	Bコース
10	フェリオス	225,000	謎のお客さん	イージー

ウィルトークタイトー金沢店 ☆＝1

石川県金沢市片町1—4—11　☎(0762)62—9351

	GAME	HI—SCORE	NAME	備考
1	テトリス	868,674	RYO	イージー ライン864
2	テトリス	140,180	RYO	ノーマル ライン105
3	スーパーマン(1P)	781,000	OPA	ノーマル ５面
4	忍者龍剣伝(1P)	199,300	GOR—ILLA	ノーマル ALL
5	イメージファイト	1,222,000	FGK—VIRGO	ノーマル 2—7
6	オペレーション サンダーボルト(1P)	2,310,030	小松航空自衛隊のみなさん	ALL　16人救出
7	メタルホーク(ニューバージョン)	12,472	雲雀"冨永みーな♡"豊ⓇTM	ノーマル　ALL
8	パワードリフト(Bコース)	6'49"23	ずんたたおらおら小原君	ノーマル オール１位
9	パワードリフト(Dコース)	6'45"95	SOU	おんなじ
10	ハングオン(ライドオン)	4'33"95	やんちゃ姫	90S,　ノーマル

ゲームインセガ高岡 ☆＝4

富山県高岡市末広町元畑50—1　☎(0766)24—5883

	GAME	HI—SCORE	NAME	備考
1	フェリオス(イージー)	782,690	「大阪のみんな見てる?」　綾姫	ALL ド下手
2	〃(ハード)	781,240	OTE—REDⓇTM	ALL
3	パワードリフト(Aコース)	7'02"73	ESPECIAL CRu×♂	下手くそ
4	〃(Cコース)	6'53"30	狂人奇人新快速	正体ぱあっち
5	〃(Eコース)	6'56"97	プリプリボワヲ大先生	正体ILL
6	ゲイングランド	31,177,035	綾姫(れいむ君)	タイムランク:イージー　ALL
7	ロボコップ	4,516,500	綾姫(れいむ君)	大阪のみんな元気?　ALL
8	レッスルウォー	638,200	ESPECIAL S.ハシミコフ	R—4 やる気０
9	テトリス	198,017	Nao〜！	レベル50 ライン210
10	SDI	79,633,810	やんちゃ姫 GTOⓇTM	全面パーフェクト　ノーミス S—34　ドーピングなし

ハイテクセガ万代店 ☆＝4

新潟県新潟市万代1—1—25ヴェルドミール万代1F　☎(025)241—6930

	GAME	HI—SCORE	NAME	備考
1	フェリオス(イージー)	800,150	FGK—杵築麗奈	ALL　下記と同じ状態です！
2	フェリオス(ハード)	290,260	ROM不良のため敵が見えない！	６面
3	テトリス	639,790	茶	イージー　レベル99+α ライン883
4	テトリス	105,452	ACC—GABIN	ノーマル　レベル41　ライン173
5	忍者龍剣伝(1P)	208,700	FGK—BigK	ノーマル　3機残1 ALL
6	ゲイングランド(1P)	24,510,946	AAC—SAD	ノーマル　120秒 4—10
7	グラディウスII	4,260,100	FGK—SOH	ハード　4F—7—3
8	上海	760	AKIRA	６面
9	チェイス　H.Q.	16,648,520	エクスプローラー・ウーマン	ノーマル ALL
10	ギャラクシーフォースII	4,521,530	ACC—GABIN	ノーマル５面スタート　ALL

ハイスコア伝言板　お店から

ゲームイン・クーガー（山形）

昨秋の改装に伴い、旧"８ビット"から名称変更しました。今後共おつきあい下さい。

ハイテクノーベル神保町（東京）

今ではあまり見かけないダライアス（ニューバージョン）があります。ボディソニックもビンビンです。ぜひ一度御来店下さい。（極悪１号）

プレジャーキャッスル（東京）

最近訪問者が増えています。町田近郊に来る時がありましたらお電話下さい。店員が即走ってお迎えに行きます。

プレイシャトー（神奈川）

ポスター、カタログ、ポップ販売中。来店の方はあからじめ、自分の欲しいリストを持ってきて下さい。地方の方は郵送にてリストを送ってください。電話での問い合わせはお断り致します。

がらんがらん(長野)

当店は１ゲームの値段、設定で勝負しません。あくまでも特徴のあるゲーム場づくりに頑張ります。何が特徴って麻雀ゲームが１台もない。ZZA〜QS

がらん３（長野）

マニアの中古基板ロケテスト受付中。店長

ゲームインセガ高岡（富山）

SDＩまたしてもカっ飛んでいます。来月はFGK－COM君も復帰するので楽しみで



●宮城県・アビニヨン

す。店員稲毛くん

ビッグキャロット京都（京都）

当店は、バス停河原町今出川で降りて、31 or Mr.ドーナツのあるビルの地下１階にあります。

チャレンジャー関大前（大阪）

眠れる森の美女さんはおやめになられました。会いに来て下さった方お気の毒。

ハイテクセガ三宮（兵庫）

ガムコン７月にありますのでまた来て下さい。（マウントだいせん）

ゲームプラザ京都オリンピア（京都）

横山浩子さん、水島みーな♡さん、先月はご来店ありがとうございました。また遊びに来て下さいね。他のみなさんも、店に来たら気軽に声をかけてちょーだいね。店員一同お待ちしております。店員代表どたっぺ

ゲームセンターニューチャンピオン（岡山）

ComB—Sniperのみなさん待ってるよ。
㊫一同

WE'LLTALK TAITOきしゃば（鹿児島）

タイトーのマスコットガールは「レイカ」だということは知っていると思うけど、マスコットアニマルは、「カバ」だということは果たして何人知っているだろうか？

ハイテクランドセガ杉本町店

大阪市住吉区山之内3—2—4　☎(06)606—3515

	GAME	HI—SCORE	NAME	備考
1	ゲイングランド	30,240,425	綾小路"くそスコア" REIM	イージー　全面クリア　タイムノーマル
2	テトリス（ノーマル）	860,519	RX—BOSTON (MFT)	ライン999＋α
3	タフターフ	8,474,950	DEVICE—MKN　誰かサークルに入って	ノーマル設定 全面クリア
4	ダイナマイトダックス	2,437,760	「189cm120kgの男」PC	イージー設定　3匹 全面クリア
5	グラディウスII	8,789,500	SDI—戸田	イージー3機 12—8　④—F
6	餓流渦	1,296	SDI—「最後はエグイ」PC	イージー 7面
7	ヘビーユニット	1,852,700	RX—三宮のグラII ファミコン	イージー　5機 3—2
8	ロボコップ（イージー）	4,829,900	「富山のゲーマー」綾姫	24:45 全面クリア
9	ロボコップ（ノーマル）	2,328,700	DEVICE—S.K&MKN	29:13 全面クリア
10	R—TYPE	1,223,000	DEVICE—S.K	ノーマル　エクステンドイージー　2周クリア

チャレンジャー関大前店 ☆＝3

大阪府吹田市千里山東1—14—2　☎(06)389—8072

	GAME	HI—SCORE	NAME	備考
1	ウイニングラン（テクニカル）	2'24"521	TAMA?	ALL
2	オペレーションサンダーボルト	2,751,180	GPT.S—BWH	ALL　残ライフ9
3	天聖龍	938,000	ナムコクラブNo.1 Kyoko.G!	R.5連射装置あり
4	スーパーマン	1,967,400	GPT.S—MAX	ALL
5	ストライダー飛竜	307,100	AMEC—AEG	ALL
6	忍者龍剣伝	98,700	ナムコクラブNo.1 Kyoko.G!	R.5
7	四川省	578	タダゲームの全国一位は認めん！（はがね）	ステージ3
8	フェリオス（イージー）	818,300	INGS—ZZZ	ALL
9	フェリオス（ハード）	677,530	AMEC—8A—x!	ALL
10	マッドギア	7,003,385	キートン	ALL ポルシェ→F1

ヤングプラザ・ジャンボ ☆＝6

大阪府寝屋川市八坂町16—20　☎(0720)27—6102

	GAME	HI—SCORE	NAME	備考
1	ウイニングラン	2'09"914	IPL—たこじ	（イージー）
2	ウイニングラン	2'26"914	YAO	（テクニカル）
3	フェリオス（イージー）	836,880	INGS—Ⓜ	ノーマル　3キ 1コイン　クリア
4	フェリオス（ハード）	985.350	TFG—OYZ	ノーマル　3キ 1コイン　クリア
5	マッドギア	7,463,241	DLF—INGS—STR	ノーマル　1コイン オールクリア
6	テトリス（ノーマル）	525,969	RX—BOSTON	ライン580 レベル99＋α
7	M.I.A	1,054,930	TFG—BRA	ノーマル　3機 2—4
8	オペレーションサンダーボルト	2,701,300	ELF	ノーマル
9	忍者龍剣伝	171,800	FREE	ノーマル　3機 1コイン　クリア
10	イメージファイト	1,228,200	GMC—N・H	ノーマル　3機 2—7

ハイテクセガ三宮 ☆＝11

兵庫県神戸市中央区北長狭通り1—2—7　☎(078)331—0656

	GAME	HI—SCORE	NAME	備考
1	ターボアウトラン	8'41"60	SPREAM—SOL KAB—チョロ松かぁ	ノーマル　マニュアル，あと15秒
2	ロボコップ	3,192,900	RCK—兄です FG	ALL　クリア ノーマル設定
3	忍者龍剣伝	211,000	Extreme—Ⓢ	ALL　クリア　3機設定 残＝1
4	レッスルウォー	852.700	F.E.M.C—KRN	4面
5	テトリス	511,406	RZ!	レベル＝99 ライン＝658
6	アフターバーナーII	Hit＝1,509	DIGICC—AGAS—Rimi	ALL　クリア 3ミス
7	M.I.A	174,610	Extreme—マウントだいせん	5面 ノーマル
8	ゲイングランド	30,378,085	Extreme—LiZARD	クリア　ノーマル 200秒設定
9	チェイスH.Q.	11,868,410	V—MAX—FRX	クリア　ノーマル ターボ3
10	タフターフ	8,233,750	PON	クリア　ノーマル

ジャスコ屋上プレイランド ☆＝3

兵庫県川西市小花1—6—16　☎(0727)59—7464

	GAME	HI—SCORE	NAME	備考
1	テトリス（イージー）	864,382	CST(ゆ)	ライン999＋α レベル99＋α
2	忍者龍剣伝	234,800	CBR松	R—5
3	フェリオス（イージー）	818,010	NAU—LAP風の谷	ALL　残0
4	フェリオス（ハード）	884.440	K&M	ALL　残＝1 ライフ＝1
5	ロンパーズ	241,970	NAU—LAP風の谷	R—16　2/28入荷
6	ロボコップ	5,502.700	CYCLONE—SOLDIER	ALL
7	イメージファイト	1,302,800	CYCLONE—SOLDIER	2—7
8	モンスターレア	450,550	GSX—R400R	R—8ボス
9	メタルホーク（ニューバージョン）	7,949	NAU—LAP風の谷	ランクMRSHAL イージー設定
10	ギャラクシーフォースII	3,840,800	終ってる脳天気A.K	ALL

ニューゲームビッグ

京都市左京区一乗寺払殿町17—3　☎(075)711—2243

	GAME	HI—SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	大魔界村	347,300	Ken	1コイン オールクリア
2	未来忍者	369,230	Ken	オールクリア
3	フェリオス	460,640	CFR	イージー　ノーミス オールクリア
4	スプラッターハウス	328,000	Ken	1コイン オールクリア
5	イメージファイト	702,200	まだまだあまい GOL—K・M	2周目4面
6	メタルホーク	11,291	GOL—K・M	1コイン　2ミス オールクリア
7	究極タイガー	9,546,260	橋本達志	エリア957
8	グラディウスII	1,919,100	GOL—K・M	3—8、④—F
9	ロンパーズ	165,700	ASTEL	1コイン16面
10				

ビデオインマツヤ丸太町店

京都市中京区烏丸太町西入ル北側　☎(075)211—8069

	GAME	HI—SCORE	NAME	備考
1	テトリス（ノーマル）	650,800	ツトヤまサヒロ	ライン814 レベル99
2	パワードリフト（Aコース）	6'55"95	強力馬力 POL	ノーマル
3	パワードリフト（Bコース）	6'47"16	K.Y	ノーマル
4	パワードリフト（Cコース）	6'51"45	INGS—KJG—TGK	ノーマル
5	パワードリフト（Dコース）	6'46"55	IKA—PU(DAA)	ノーマル
6	パワードリフト（Eコース）	6'55"78	CYG	ノーマル
7	メタルホーク	13,071	水島みーな	ノーマル ランク:マーシャル
8	スプラッターハウス	483,100	はっし	全面クリア ノーマル
9	ロボコップ	1,597,100	WW?ゆみちゃん	5面ノーマル
10	イメージファイト	1,056,400	Sgt pepper	15面ノーマル

ゲームプラザ京都オリンピア

京都市中京区新京極蛸薬師

	GAME	HI—SCORE	NAME	備考
1	イメージファイト	898,200	熊本県の金森＆2つ	ノーマル 2—4
2	忍者龍剣伝	28,000	TEC—なかむら	ノーマル3面ボス 2機設定
3	ロボコップ	733,500	TRM—LXV	ノーマル　LIFE多い　クリア
4	ホットチェイス	286,150	Si—V渋谷ひろかず	ノーマル　クリア 残りTIME30秒
5	テトリス（ノーマル）	73,171	TRM—ALC佑幻	レベル26 ライン113
6	ファイナルラップ（1P）	2'28"38	いよーわっの90	ノーマル　グリーン車無し 4周設定（参考記録）
7	ヘビーユニット	1,076,150	静香御前	ノーマル 2周目3—2
8	飛鳥＆飛鳥（ニューバージョン）	申請者なし		ROM交換したんだから誰かやってくれよーっ
9	四川省	申請者なし		昨日（2/28）入ったばっかりだよーん
10	ターボアウトラン	申請者なし		上に同じ みんなやってね♡

ビッグキャロット京都 ☆＝4

京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447—14ジョイシティ・プランタンB1F　☎(075)211—4429

	GAME	HI—SCORE	NAME	備考
1	ロンパーズ	1,084,360	一般人水島み〜な	ROUND55
2	ウイニングラン（テクニカル）	2'24"180	SENNA	1位 予選1位
3	テトリス	350,831	GII（半田）	ライン445 LEVEL99
4	フェリオス（イージー）	464,180	みう	全面クリア ノーミス
5	忍者龍剣伝	97,900	もーちょっとちょいすH.K	5面ボス一人道づれ
6	オペレーションサンダーボルト	634,700	ぢバン	ROUND8　52.8%
7	〃　(2P)	4,130,980	BILL，てん	全面クリア 2P，合計
8	TATSUJIN	10,000,000＋α	M・BOY	イージー エリア999＋α
9	タイムマシン	10,802,670	強力馬力 POL	このせいで終バスをのがした
10	ポールポジションII	66,570	超カンペキの POL	タイム194,48 テストコース

ゲームハウス999 ☆＝2

大阪市旭区中宮5—12—12大工大前　☎(06)953—9838

	GAME	HI—SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト（Bコース）	6'45"37	INGS—KJG—KGP—TGK(ほ)	50円　シットダウン
2	パワードリフト（Dコース）	6'43"64	INGS—KJG—TGK(ほ)	オール1位
3	ウイニングラン（イージー）	2'07"547	KGP—サンチェーンB動パワー　Y.I	ポール　To フィニッシュ
4	ウイニングラン（テクニカル）	2'37"750	MPC—怒りのアルバイター　Y.I	8位ゴール
5	ファイナルラップ2P	2'18"11	くされINGS TGK(ほ)＆SLT	ランクB
6	フェリオス（イージー）	818,740	INGS—まるこめパワー　ZZZ	クリア
7	テトリス	362,949	RX—誰もいない土曜日	ノーマル
8	ロボコップ	3,124,900	INGS—(に) NIS	ノーマル　クリア
9	忍者龍剣伝	1コイン　4面	くされINGS ばちあたり　DIS	ノーマル
10	オペレーションサンダーボルト	2,175,000	INGS—西川セブン＆パロム1	1P　クリア

イエローハット ☆＝39

愛知県名古屋市中村区則武1—11—9　☎(052)452—5602

	GAME	HI—SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	ウイニングラン（イージー）	2'02"697	TITTA（ふざけてる）	ALL
2	ウイニングラン（テクニカル）	2'22"687	D.K.	ALL
3	フェリオス（イージー）	826,110	綾小路（ちはや＆影艶）克己	ALL　3機設定
4	フェリオス（ハード）	1,111,650	AOI—HKT	ALL　3機設定
5	ロンパーズ	1,741,360	FPG—SHO	ALL　3機設定
6	テトリス	517,061	とってもあたまくん!	ライン671 レベル99
7	パワードリフト（Aコース）	6'49"11	GMC—P(た)	ALL1位 ノーマル設定
8	パワードリフト（Eコース）	6'49"38	今月はおやちゅみ♥	ALL1位 ノーマル設定
9	イメージファイト	1,366,800	IML—UUU(た)	ALL残3 3機設定
10	忍者龍剣伝	295,200	EAST—RVV(長)	ALL　2機設定

キャノン最前線 ☆＝12

愛知県名古屋市昭和区隼人町7—11　☎(052)832—3301

	GAME	HI—SCORE	NAME	備考
1	ロンパーズ	951,140	J—MAC(た)	ラウンド42　レベル99 ライン999
2	テトリス（イージー）	999,999	HCMてった(た)	
3	スーパーマン	1.801,600	P.A.—AND	ALL
4	忍者龍剣伝	265,200	NeeSa(せ)	ALL　ゲージ4
5	ターボアウトラン	9'42"87	TGV(せ)	
6	ウイニングラン	2'24"242	TGV(せ)	
7	フェリオス（ハード）	989,560	OQM—たけやん	ALL
8	イメージファイト	1,134,000	IML—(NORI—P)	2—7
9	タフターフ	9,238,450	GMC—Mi—HA(た)	ALL残り85秒
10	テトリス（ノーマル）	304,764	HCM—てった(た)	レベル84 ライン364

プレイシティキャロット豊橋店 ☆＝8

愛知県豊橋市駅前大通り1—12　☎(0532)55—8611

	GAME	HI—SCORE	NAME	備考
1	フェリオス（イージー）	815,140	VRC—ZIE	クリア ノーマル
2	フェリオス（ハード）	1,024,850	VRC—フィー	クリア ノーマル
3	イメージファイト	1,402,700	IML—MSSが来ない(た)	2—8 また死んでるよ!
4	ロンパーズ	890,250	KFK	R・47　ノーマル
5	テトリス	132,205	KAT—K	L31　ノーマル ライン143
6	ロボコップ	7,635,200	VRC—MRC—ZIE	クリア　イージー かせぎ　3回
7	忍者龍剣伝（1P）	96,700	MNO	R・6 ノーマル

天野スポーツのゲームコーナー ☆＝1

愛知県西尾市高砂町41　☎(0563)56—2670

	GAME	HI—SCORE	NAME	備考
1	フェリオス（ハード）	275,560	XYZ	1コイン　6面
2	フェリオス（イージー）	790,200	KAZUMI，(な)	1コイン 全面クリア
3	スーパーマン	683,400	THE—0	3面
4	テトリス	94,648	WTM—(た)	レベル32 ライン132
5	R—TYPE	1,627,200	SATOMI.I	1コイン 全面クリア
6	ドラゴンスピリット	1,274,260	（長塚沢）H,T,S	1コイン 全面クリア
7	上海	503	THE—O	
8	ロストワールド	8,127,200	（沢，塚）S,T	全面クリア
9	未来忍者	149,640	とし	
10	イメージファイト	714,800	RNM.	2周目3面

アスター膳所店

滋賀県大津市馬場1—13—9　☎(0775)25—1120

	GAME	HI—SCORE	NAME	備考
1	フェリオス（ハード）	741,680	Sgt. Pepper	ALL　残0
2	フェリオス（イージー）	797,120	ULT—みっちぃ!	ALL　残0
3	テトリス（ノーマル）	229,799	Sgt. Pepper	ライン324 レベル不明
4	パワードリフト（Aコース）	6'54"31	SPREAM—SHOT 全国ツアー SPR	ALL1位
5	四川省（2P）	540	TRM—(佑)＆静香	2人目2面
6	ゲイングランド	16,523,366	SGP—YYY	4—5　タイムオーバー 120秒設定
7	スプラッターハウス	384,200	TRM—天道あかね	ALL
8	ゲイングランド（2P）	16,322,648	どっかの高校生	共に3—3
9	イメージファイト（連射機能なし）	1,157,400	Sgt. Pepper	2—7 連射付ずるい
10	フェリオス（イージー）	458,030	TRM—静香御前	ノーミスALL 穴うめ

ゲームシティOZ ☆＝3

山口県小野田市西高泊664−3　☎(08368)4−4364

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ロンパーズ	748,070	TUC—ZUN	ノーマル3人 49面
2	メタルホーク (ニューバージョン)	11,333	TUC—ZUN	ノーマル3機 全面クリア
3	フェリオス (ハード)	766,450	TUC—CHUENO	ノーマル3人 全面クリア
4	ウイニングラン (テクニカル)	2′25″445	ARI	CR35″203
5	スーパーマン	809,000	WAC—KO	ノーマル5面
6	テトリス (イージー)	401,769	GCO—CZ	レベル99+α ライン524
7	飛鳥＆飛鳥	660,200	WAC—KO	全面クリア
8	ターボアウトラン	9′31″06	ELT—TUC—てっちゃん	ノーマル クリア
9	忍者龍剣伝	186,000	TUC—OMA	ノーマル2人 全面クリア
10	四川省	698	TUC—OMA	ノーマル 3人目



●山口市にOPENしたゲームシティOZの姉妹店アメニティプラザOZ。みんなきてね。

プレイシティキャロット藤塚店 ☆＝1

香川県高松市藤塚町1−13−7　☎(0878)37−2071

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	忍者龍剣伝	134,800	PSG—ラッキーマリ	1コイン 6面
2	フェリオス (イージー)	793,600	EVC—しめお!!	1コイン クリア
3	フェリオス (ハード)	833,960	PSG—IBRD	1コイン クリア
4	イメージファイト	855,900	PSG—ラッキーマリ	1コイン 2−5
5	テトリス	451,655	PSG—ラッキーマリ	1コイン ライン530 レベル99+α
6	ロンパーズ	974,400	PSG—DAN	1コイン 49面
7	ウイニングラン (イージー)	2′05″293	かみさまR.S	1コイン クリア 1位
8	ウイニングラン (テクニカル)	2′27″431	おこさまR.S	1コイン クリア 1位
9	オペレーションサンダーボルト	526,150	PSG—DAN	1コイン 8面 56.9%
10	ロボコップ	6,857,300	PSG—ラッキーマリ	1コイン クリア

タイトピア木屋町店 ☆＝6

愛媛県松山市木屋町3丁目　☎(0899)82−8538

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	イメージファイト	1,074,800	NEW TEAM Y.Y	2−6
2	スーパーマン	1,905,000	ができたのは JAN	ALL ノーマル
3	テトリス (点数)	324,209	いいんだけれど CNT	ライン325
4	テトリス (ライン)	333	まだTEAM名がCNT	293,736点
5	サイバリオン (基礎編)	11,897,220	決まらないCNT	ALL 100万×4
6	パワードリフト (Bコース)	6′51″47	うーむ，でうしよう JET!	
7	パワードリフト (Cコース)	7′03″19	実にこまった問題だ CNT	本も買ってね
8	パワードリフト (Dコース)	6′55″30	エビフライIII号 PJM	
9	グラディウスII	4,511,800	INFINITE—SI	③—F 8−8
10	トップランディング	892	私はだーれ? ここはどこ?	

ウィルトークタイトー大街道店 ☆＝1

愛媛県松山市大街道1−6−4　☎(0899)33−6806

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	スーパーマン	1.889,400	JAN	ALL，残3
2	オペレーションサンダーボルト	3,127,850	SURPASSER LEE!	ALL，ノーマル
3	ロボコップ	735,400	PJM	ALL
4	パワードリフト	6′53″21	エビフライ4号 JET	全6面クリア
5	パワードリフト	6′54″57	SURPASSER LEE	全6面クリア
6	テトリス (イージースコア)	866,933	JAN	レベル99+α ライン999+α
7	テトリス (イージーライン)	999+α	JAN	レベル99+α スコア866,933
8	ギャラクシーフォースII	3,957,280	SURPASSER LEE	ALL，シールド7 イージー
9	パワードリフト	6′59″72	ELT—SUR—LEE	全6面クリア
10	バッドガールズ	19,041,440	T.S(当店，店長)	JACPOTなし (ピンボール)

アミューズメントマリオ ☆＝1

岡山県倉敷市児島下の町1丁目2880−92　☎(0864)73−7188

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	テトリス (ノーマル)	219,333	PROJECT—RYU	レベル64 ライン275
2	フェリオス (イージー)	793,560	PROJECT—TEN	クリア
3	〃 (ハード)	788,530	PROJECT—TEN	クリア
4	忍者龍剣伝(1P)	350,000	PROJECT—LAY	クリア
5	〃 (2P)	192,700	PROJECT—TEN&LAY	クリア
6	チェイスH.Q.	11,847,260	PROJECT—HiT	クリア
7	ロボコップ	780,200	PROJECT—LAY	クリア
8	パワードリフト (Dコース)	6′47″85	DS—もげいち	
9	飛鳥＆飛鳥	552,000	PROJECT—XYZ	ニューロム クリア
10	サイバリオン (基礎編)	8,935,350	PROJECT—WOL	ノーミス×3 ノーダメージ×2

ゲームセンターカントリーボーイ ☆＝1

岡山県広島市安佐南区長楽寺1−1−37　☎(082)872−1605

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ロンパーズ	235,720	KAB	18面ノーマル
2	スーパーマン	829,700	㋐G.U.T. (おがわ)	5面
3	グラディウスII	3,011,400	㋐一面	5周目8面ノーマル A—F
4	TATSUJIN	2,000万+α	YSH，セッキン	時間一ぱいまで
5	ハスラー	85%	あはは	1コイン 8面
6	フェリオス (イージー)	765,080	㋐AIA (あいかわ)	イージー クリア 残1
7	テラフォース	907,200	〃	ALL
8	TATSUJIN	1,000万+α	㋐ZAC	
9	大魔界村	1,021,800	㋐(あいかわ)	1up×3 ZAPあり ALL
10	チェイスH.Q.	11,360,860	㋐CAB沖村	ALL ノーマル

ビデオゾーン50 ☆＝6

鳥取県米子市難町　☎(0859)22−9748

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト (Dコース)	6′49″69	あきべん	2/4
2	モンスターレア	628,780	尾崎	ノーマル 13面 2/12
3	フェリオス	イージー791,130 ハード719,780	TAI RCP	クリア2/12 クリア2/14
4	イメージファイト	771,400	MAY	ノーマル 2−4 2/15
5	ゲイングランド	1,632,578	FAL	ノーマル 3−10 2/15
6	テトリス	145,335	DOE，MIN	レベル43，ライン185 2/17
7	ダイナマイトダックス	1,569,970	PAO	ノーマル クリア 2/19
8	四川省	610	MAY	3人目 7面
9	スペースハリア	31,320,000	あきべん	2/23クリア ノーマル
10	アトミックロボキッド	456,300	TAI	ノーマル 2/25

プレイシティキャロット島大前店 ☆＝2

鳥取県松江市西川津町1147−15　☎(0852)27−6428

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ウイニングラン (イージー)	2′05″949	APEX—MAK	1位ゴール
2	ウイニングラン (テクニカル)	2′26″985	てらお	1位ゴール
3	テトリス (イージー)	999,999+α	M・K	ライン999 レベル99
4	テトリス (ノーマル)	181,286	JUN	ライン230 レベル56
5	ロンパーズ	345,920	APEX—OCT	27面
6	ロボコップ	768,800	QQQ	1コイン ALL
7	タイムマシン	9,472,940	APEX—MAK	ジャックポット 4回
8	フェリオス (イージー)	782,280	APEX—KILL	ALL
9	フェリオス (ハード)	703,770	APEX—K.E	ALL
10	ハードパンチャー	1,336,450	FBI	6人目

キャンパス

山口県山口市大字平井611−15

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	イメージファイト (ノーマル5機設定)	725,500	今回に限り名無しの権べ	12面てっちゃんの気持ちがわかる
2	脱獄 (3人ノーマル)	61,100	HAL.A.	3面 ノーマル ノーエブリ設定 無茶!
3	飛鳥＆飛鳥 (3機旧ROM)	444,400	オアシスもよろしく!	全4面クリア 1ミス 手が死ぬ(ノーマルランク)
4	ニンジャウォーリアーズ	全6面クリア	少数の皆様	コンティニューも含む
5	五目並べ (ランク設定なし)	12勝3敗	OGATA様	手持ち時間60秒設定。
6	アイドル麻雀放送局	全面クリア	少数の皆様	コンティニューも含む
7	バブルボブル	フルスコア	???	1コイン!
8	ビッグイベントゴルフ	2コイン全18ホール終了	少数の皆様	ロングランゲーム!
9	究極タイガー	1周9面	???	エクステンド5万 エブリ15万
10	飛翔鮫		スコア募集中	ノーマル設定 5機いるよ。

ハイテクセガ表町店 ☆＝13

岡山県岡山市表町2丁目7−33　☎(0862)32−9267

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト (Aコース)	6′51″09	ComB—HCS—KAW	5位スタート エキストラ1位
2	パワードリフト (Dコース)	6′42″18	CAN′—VEL	5位スタート エキストラ1位
3	タフターフ(1P)	9,695,800	ま・めぞん	ノーマル 全面クリア
4	タフターフ(2P)	19,381,700	ComB—HCS—…A ま・めぞん	ノーマル 全面クリア
5	テトリス	146,528	TEC—MAI	ノーマル レベル40 ライン141
6	ターボアウトラン (マニュアル)	8′55″03	ComB—HCS—…A	ノーマル 16ステージゴール
7	ターボアウトラン (オートマチック)	8′50″39	ComB—HCS—…A	〃
8	レッスルウォー	895,700	CAN—HID	ノーマル ラウンド5
9	忍者龍剣伝	89,500	らんま	ノーマル
10	ロボコップ	4,008,200	KORE	ノーマル 全面クリア

プレイスクェアスティング

岡山県岡山市本町1−3　☎(0862)33−9982

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	フェリオス (ハード)	324,970	TECH21—YZF	C—7
2	〃 (イージー)	439,110	NISMO GTR—SCCB	全面クリア
3	テトリス	110,780	TEC—MAI	ライン83 レベル18
4	飛鳥＆飛鳥	585,900	YZF&CCB	全面クリア
5	オペレーションサンダーボルト	669,980	NISMO GTR—SCCB	M—8
6	ハードパンチャー	11,695,900	NEAR EFL	全面クリア
7	大魔界村	238,500	G・B	全面クリア
8	イメージファイト	896,200	NOVICE—攻撃パーツ	R—12
9				
10				

TVプレイハウスミッキーハウス

岡山県岡山市国富4−26−1　☎(0862)72−6734

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	忍者龍剣伝	144,500	時信	6面
2	フェリオス (イージー)	464,810	奥山	全面クリア
3	大魔界村	261,400	高岡	全面クリア (ノーマル)
4	ロボコップ	746,800	時信	全面クリア24:50
5	イメージファイト	533,900	つるみ	ノーマル ステージ9
6	TATSUJIN	3,245,130	森 隆一	エリア424 ノーマル
7	スプラッターハウス	383,700	D.島田	全面クリア
8	ハードパンチャー	1,401,400	すがた	7人目
9	モンスターレア	351,700	細川	8面
10	ホットチェイス	284,780	時信	ALL 304K

コインスナック24 ☆＝6

岡山県岡山市浜野4丁目22−29　☎(0862)64−8738

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト (Aコース)	6′49″73	ComB—HCS—KAW	ノーマル ALL1位 ○○が○○
2	パワードリフト (Dコース)	6′44″06	CAN′—VEL	ノーマル ALL1位 5面1ミス
3	フェリオス (イージー)	446,120	ComB—HCS—BOY	ノーマル 残4ライフ×2
4	モンスターレア	897,470	ComB—HCS—KAW	全面クリア
5	ハードパンチャー	11,892,800	NAO	全面クリア
6	忍者龍剣伝	221,400	ComB—HCS—KAW	全面クリア HIT=5000使用
7	スーパーマン	751,400	ZXW	ノーマル5面
8	ロンパーズ	776,810	ComB—HCS—MPL	ノーマル40面 ただあるだけ
9	大魔界村	416,700	TYS	ノーマル全2周クリア ZAP=0
10	未来忍者	372,940	ComB—HCS—BOY	ノーマル 11面

ゲームセンターニューチャンピオン ☆＝24

岡山県倉敷市阿知2−5−31　☎(0864)21−7585

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ターボアウトラン(AT)	8′48″95	ComB—㋩ St.神魅羅	ノーマル 2/24入荷 全面クリア
2	フェリオス (イージー)	824,790	ComB—㋩ 原田	ノーマル 全面クリア
3	ロンパーズ	804,450	ComB—㋩ St.神魅羅	Rd.44
4	M.I.A(1P)	1,909,330	ComB—㋩ St.神魅羅	ノーマル 4−4
5	テトリス	イージー999,999 ノーマル743,019	ComB—㋩ CRX	999+α，99+α 975，99+α
6	ウイニングラン (イージー)	2′03″086	ComB—㋩ St.神魅羅	ノーマル 1位ゴール
7	ダイナマイトダックス (1P)	1,268,720	ComB—㋩ 処理隊副隊長原田	ノーマル 全面クリア
8	忍者龍剣伝(1P)	236,900	ComB—㋩ CRX	ノーマル 3設 全面クリア
9	パワードリフト (Bコース)	6′43″69	ComB—㋩今回はお休みです。Ⓐ	ノーマル EXクリア あと0.84
10	パワードリフト (Eコース)	6′50″46	ComB—㋩T.アウトランは? AKD	同上

ゲームプラザ ☆＝41

熊本県熊本市九品寺5—15—7 ☎(096)371—9050

	GAME	HI—SCORE	NAME	備考
1	ゲイングランド (1P)	30,892,385	ComB㋜—MIU	1クレ ノーマル 3設 120秒設 クリアかせぎあり
2	ゲイングランド (2P)	30,956,686 30,676,959	ComB㋜ G.M.C.㋜ MIU & KYO	同上
3	ウイニングラン (テクニカル)	2'22"519	NOM君もびっくり!! ComB—G.M.C.—MIE	1クレ ノーマル 4周設 クリア，予選決勝ともに1位
4	ターボアウトラン (マニュアル)	8'18"20	ComB㋜—NOR	1クレ ノーマル クリア あと20秒ぐらい伸びる
5	M.I.A.(1P)	1千万点＋α	ComB㋜—ALTHEA	1クレ ノーマル 3設 19—5，残34人
6	スーパーマン(1P)	8,979,700	わしが爆田博士じゃ!!C.M(ひげぴん)	1クレ ノーマル 3設 クリア かせぎあり プレイタイム7時間
7	ロンパーズ	1,404,710	ウイニングラン 5速 目標タイム2分20秒台	1クレ ノーマル 3設 58面
8	フェリオス (ハード)	1,126,370	G.M.C. NOR	1クレ ノーマル 3設 クリア かせぎあり
9	フェリオス (イージー)	824,200	Suiper MIU	同上
10	マッドギア	7,727,669	ComB㋜—SIN	1クレ ノーマル クリア

ゲームキャロット住吉

長崎県長崎市千歳町11—6 ☎(0958)47—3352

	GAME	HI—SCORE	NAME	備考
1	テトリス	45,125	草野 誠	レベル15 ライン67
2	大魔界村	237,800	古野 裕志	全2週クリア 大型29インチ
3	ロボコップ	727,800	荒木 智夫	オールクリア 大型29インチ
4	上海	694	清家弥一郎	5面
5	A—JAX	72,600	中川 大輔	2面 20円＝1ゲーム
6	オペレーション サンダーボルト	1,998,500	草野 実	クリア 1P 大型UP ライト
7	ハードパンチャー	11,767,450	清家弥一郎	大型29インチ、入口設置全クリア、8人目
8	脱獄	27,450	川崎 広継	大型29インチ 2面
9	TATSUJIN	494,000	草野 実	エリア115 大型29インチ
10	イメージファイト	262,600	草野 誠	5面 大型29インチ

ゲームインプラザオリンピアン ☆＝4

福岡県北九州市小倉北区京町2—6—7 ☎(093)521—2040

	GAME	HI—SCORE	NAME	備考
1	テトリス (ノーマル)	999,999＋α	桑原 "NSR" 秀明	ライン999＋α レベル99＋α
2	テトリス (ノーマル)	916,541	NYANKORO	ライン781 レベル99
3	フェリオス (イージー)	792,380	EVILELF	ALL(ノーマル)
4	フェリオス (ハード)	749,300	BUI.	ALL(ノーマル)
5	ロンパーズ	740,740	NYANKORO	39面(ノーマル)
6	イメージファイト	1,382,100	GMC，DURAN	2周目の7面
7	忍者龍剣伝	139,900	S. P. T.	6面(ノーマル)
8	ロボコップ	6,239,700	GMC，KAN?	ALL(ノーマル)
9	脱獄(1P)	243,200	GMC，DURAN	全面クリア (ノーマル)
10	サンダークロス	3,646,160	桑原 "NSR" 秀明	3周目の7面 (ノーマル)

神宮前キャロットハウス ☆＝9

宮崎県宮崎市神宮2—1—30プラザビル ☎(0985)29—3967

	GAME	HI—SCORE	NAME	備考
1	テトリス (ノーマル)	198,037	KOB—山下	ライン237 レベル56
2	フェリオス (イージー)	788,120	ELT—MGF—ZIN	1コイン ALLクリア
3	フェリオス (ハード)	713,640	ELT—MGF—NYA	1コイン ALLクリア
4	フェリオス (イージー)	433,190	ELT—MGF—RIO	1コイン ALL 女の子部門
5	ロンパーズ	599,920	ELT—MGF—EVE	1コイン ROUND33
6	大魔界村	169,600	ELT—MGF—TAYO	1コイン ALLノーミス
7	イメージファイト	1,097,600	ELT—MGF—NYA	1コイン ALL 残8
8	オペレーション サンダーボルト(2P)	2,512,310 2,422,170	TIS—孔雀大山 ELT—MGF—NYA	共に1コイン ALL
9	ロボコップ	780,700	ELT—MGF—ZIN	1コイン ALL
10	グラディウスII	1,515,200	ELT—MGF—AFT	②—F ノーマル 3周目4面

ゲームスペースサンデー ☆＝1

長崎県長崎市出来大工町21 ☎(0958)21—1444

	GAME	HI—SCORE	NAME	備考
1	フェリオス (ハード)	693,700	中原勇夫	全面クリア
2	フェリオス (イージー)	428,760	CALM	全面クリア
3	フェリオス (イージー)	519,600	まっちゃぽいぽい	全面クリア
4	ロンパーズ	264,670	どっかんこ麗華	20面
5	イメージファイト	795,000	ESP!!	2—5
6	カベール	1,911,190	YKK	5—1
7	未来忍者	648,840	ああきつい	全面クリア
8	ロボコップ	736,500	Nos	全面クリア
9	ハードパンチャー	11,846,600	どっかんこ麗華	全面クリア
10	ロストワールド	7,296,400	ARL	全面クリア

モンキーハウス本館 ☆＝24

福岡県福岡市中央区六本松2—6—7 ☎(092)731—0053

	GAME	HI—SCORE	NAME	備考
1	マッドギア	8,864,540	VERCA—N.K	全2周クリア コンボイ，F—1
2	メタルホーク	13,371	G.M.C.えるす	ALL
3	ゲイングランド (1P)	30,970,255	VERCA—CROSS	ALL
4	ゲイングランド (2P)	61,909,415	CROSS & JNR	ALL
5	忍者龍剣伝	353,000	G.M.C.うなぎ	ALL
6	ロンパーズ	1.277,270	VERCA—HSA	R=49
7	テトリス	999,999	CLS—しんすけ	ライン999 レベル99
8	ターボアウトラン	9'02"45	VERCA—E。A	ALLオートマ
9	タフターフ(2P)	18,575,050	G.M.C.NBA G.M.C.うなぎ	ALL
10	ストライダー飛竜	232,600	G.M.C.NBA	ALL

HI—TECHSEGA延岡店

宮崎県延岡市幸町3—10島津ビル1F ☎(0982)32—6521

	GAME	HI—SCORE	NAME	備考
1	イメージファイト	1,381,600	いっこー	2—7
2	フェリオス	786,680	ELT—MGF KON	1コイン クリア イージー
3	ロボコップ	752,300	KEI	1コイン クリア
4	タフターフ	1,978,500	TAKとDON	2人用 クリア
5	スプラッターハウス	444,800	TAK	1コイン クリア
6	ゲイングランド	6,200,909	DON	1コイン 2—10
7	テトリス (ノーマル)	422,920	いっこー	ライン536 レベル99
8	テトリス (イージー)	999,999	いっこー	ライン999＋α レベル99＋α
9	タフターフ	422,500	TAK	R=7
10	モンスターレア	185,710	K・K	R=5

ゲームスポット大橋

長崎県長崎市大橋町7—17森田ビル1-2-3F ☎(0958)45—9619

	GAME	HI—SCORE	NAME	備考
1	コブラコマンド	324,300	まつもと	3—2
2	フェイス・オフ (3人モード)	トータル12	宮内雄市 山口祐喜	全勝 カナダ
3	ラビリンスランナー	470,640	早野広一	全面クリア
4	ロボコップ	1,142,300	小島敬輝	4面
5	フェリオス	460,570	黒岩健輔	7面(3Fのみ)
6	サンダークロス(1P)	2,226,700	瀬川中也	3—2
7	メタルホーク (ニューバージョン)	5,966	篠崎純久	カーネル
8	シティーボンバー	283,385	内野しげる	4面
9	バーディトライ	—11	明日への活力!! DON徳久	ホールアウト
10	ハードパンチャー(1P)	11,677,150	藤田祐介	全面クリア

迎夢館スーパーアカトンボ ☆＝3

福岡県福岡市東区香椎駅前1—10—10 ☎(092)682—0555

	GAME	HI—SCORE	NAME	備考
1	ウイニングラン (テクニカル)	2'25"537	INDICK—J・P	テクニカル1位
2	フェリオス (ハード)	746,430	KGC—TOK	ノーマル設定
3	M.I.A	171,380	KGC—KAZU	ノーマル設定5面
4	スーパーマン	1,915,500	KGC—KAZU	ノーマル設定 オールクリア
5	テトリス (ノーマル)	218,629	BIG	レベル58 ライン238
6	大魔界村	510,900	NJP40284(VAC)	ノーマル設定
7	TATSUJIN	10,000,000＋α	RAGIC—FOX	ノーマル設定 7—4 エリア999
8	ハードパンチャー	11,798.650	岡山昭博	ノーマル設定 全面クリア
9	イメージファイト	938,500	KA—TAN	ノーマル設定 2周目5面
10	メタルホーク	12,839	BIG	ノーマル設定 1コイン クリア

WE'LL TALK TAITOきしゃば店 ☆＝1

鹿児島県鹿児島市下荒田3—38—18 ☎(0992)56—7852

	GAME	HI—SCORE	NAME	備考
1	ニュージーランド ストーリー	7,983,720	WYVERN	4匹設定ALL イージー
2	サンダークロス(1P)	10,000,000＋α	ドラえもん馬	ノーマル5機 9—2 残20
3	サンダークロス(2P)	988,840 606,780	ドラえもん馬 HRB	ノーマル5機 2—4
4	ヘビーユニット	714,500	HRB	イージー5機 2周目3—1
5	TATSUJIN	2.580,300	U.W.F.	ノーマル5機
6	脱獄	203,550	M.B.	ノーマル3機 ALL
7	飛鳥＆飛鳥	586,900	お金なんかちょっとで馬場	イージー4機 ALL 2回目でクリア
8	スーパーマン	1,944,400	鹿児島"義理"禍骨馬場	ノーマル5人 ALL
9	1943改	4,745,170	U.W.F.	ノーマル ALL モビ×?
10				

プレイシティキャロット佐世保店

長崎県佐世保市下京町9—2 ☎(0956)24—0786

	GAME	HI—SCORE	NAME	備考
1	ウイニングラン (イージー)	2'10"440	S. HHH	全面クリア
2	ウイニングラン (テクニカル)	2'42"650	X.Y.Z	全面クリア
3	フェリオス (ハード)	708,720	白血球5号	全面クリア ノーマル
4	フェリオス (イージー)	600,970	HAYASHI	全面クリア ノーマル
5	テトリス (ノーマル)	98,095	倉本功貴	レベル33 ライン132
6	大魔界村	457,300	はぐれメタル㋘	全面クリア 1UP2回
7	ロンパーズ	221,450	河童の親分	15面 ノーマル
8	スプラッターハウス	414,300	白血球1号	全面クリア ノーマル
9	ホットチェイス	279.860	HIRO	全面クリア
10	未来忍者	231,230	ハイパーB・G	

プレイシティキャロット久留米店

福岡県久留米市六ツ門2—34三信ビル2F ☎(0942)35—4212

	GAME	HI—SCORE	NAME	備考
1	サンダークロス	15,844,560	リチャード坂口(?)	13—2(自殺)
2	イメージファイト	610,200	サブ ばらぞく サムソン ひでごんす	2—2
3	大魔界村	269,700	松井菜桜子命	2周クリア
4	フェリオス (イージー)	802,100	松井菜桜子命	クリア 残0
5	フェリオス (ハード)	858,240	松井菜桜子命	クリア
6	ロンパーズ	1,312,600	BIG	ノーマル TYPE2 61面 ALL
7	ロストワールド	5,109,400	CBS 花のMARINA組/	旧バ クリア
8	最後の忍道	750,700	ジェラード坂口(男)	イージークリア
9	ツインイーグル	2,197,700	松井菜桜子命	レベル15 クリア
10	グロブター	5,513,650	CBS 花のMARINA組/	R99のみクリア 5機

ジャスコ大分ナムコランド

大分県大分市中央町1—2—7 ☎(0975)37—1308

	GAME	HI—SCORE	NAME	備考
1	ロンパーズ	1,009,660	鬼や〜ず. SOL./	ROUND. 50
2	フェリオス (ハード)	803,540	鬼や〜ず. 王者Pochi./	ALL
3	イメージファイト	966,200	鬼や〜ず. 王者Pochi./	2—6
4	未来忍者	1,435,030	うっひっひ〜KIYO./	ALL，残気合89
5	ロボコップ	745,100	うっひょ〜KIYO./	ALL，26分15秒
6	大魔界村	325,200	鬼や〜ず、我こそ帝王RX—78./	ALL
7	スプラッターハウス	437,500	PASTEL 春	ROUND. 7
8	地獄めぐり	1,858,010	鬼や〜ず. 王者Pochi./	ALL，1UP=2個
9	ファイナルラップ	2'31"86	DANDY—あや丸	3人プレイ
10	グラディウスII	2,284,900	VFR(しもさん)	③—F，5—3，ベリーハード

PLAY—HOUSEアスカ

佐賀県伊万里市浜町五番街 ☎(0955)23—2895

	GAME	HI—SCORE	NAME	備考
1	フェリオス (ハード)	251,240	Mr—HIRO—II	S—5 ノーマル 3人設定 1P—1C
2	フェリオス (イージー)	424,200	Mr—HIRO—II	ALLクリア ノーマル 3人設定 1P—1C
3	ロンパーズ	143,210	TOMOE—H	R—11 ノーマル 3人設定 1P—1C
4	テトリス (ノーマル)	80,746	Mr—HIRO—II	ライン81 レベル19
5	イメージファイト	680,700	IPA—MN	ALLクリア ノーマル 3機設定
6	ヘビーユニット	111,150	TAKAHIKO—NAKAMURA	S—3—1 ノーマル 3機設定
7	スプラッターハウス	391,200	Mr—DOM	ALLクリア ノーマル 3人設定
8	フェイス・オフ	4チーム勝き抜き優勝	3人モード 5名 5人モード 1名	ALLクリア ノーマル 1P—1C
9	オーダイン	741,370	Mr—VEX—II	ALLクリア ノーマル 3機設定 1P—1C
10	大魔界村	292,900	Mr—JOE	ALLクリア ノーマル 3人設定

☆ハイスコア掲載店にお願い

次のことがありますと掲載が不可能になりますのでご注意下さい。

①お店の承認・または、記入者の印がない場合。

②常連者が勝手にハイスコアを記入してしまったハイスコア表。

③スコアがおかしい店(ウソスコアや初期設定など)。

☆個人申請について

個人で葉書などでハイスコアを申請する場合「①機数設定②エクステンド設定③バージョン・タイプ④難易度⑤備考⑥店長印」が抜けていると集計しませんからご注意ください。

また、掲載店が用紙を送ったあとで記録更新されたものは来月に繰り越します。

次号(6月号)は4月28日発売!!

つらくないか? いけいけ攻略!!

ストライダー飛竜

ゲイングランド

天聖龍(セイントドラゴン)

ウイニングラン/ロボコップ

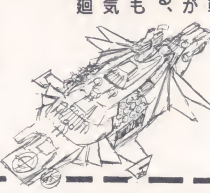
●パワー爆発!! お楽しみページあふれ気味!!

表紙の裏をとれ

常識を超えた「躍動感」、これを体験したい君は今すぐ「ストライダー飛竜」をプレイに行こう。

大きなプレイヤーが所狭しと走る、跳ぶ、ぶら下がる、回転する、這い上がる、乗る、斬る、もう大変。君もストライダー気分で…あばれ廻ってね。

—カプコン
戎谷育雄



待ってー、もうひとこと

●泣きましたよ、ゲイングランドの攻略6頁も落とされて…え「私がシメ切りを守らなかったからって?呼び出しの約束を3度まですっぽかしたからって?(そんなことありました?)自業自得?

いいですよ、そんなにいじめないで下さーい。次号はさらに磨きをかけて6ページ。もう落ちたくはなーい。

—Fischer



●慶應讃歌という歌の中に、こんな一節があります。「共に睦みし幾年は、心に永くとどまらん。月去り星は移るとも、夢に忘れぬもの名こそ」…この3年間、たくさんの方々に出会ってきました。私を支えてくれた読者の皆さん、本当にどうもありがとう!! (愛する皆さんへ…御旅屋)



●春は多くの人間が新しい門出を迎えます。当編集部でもおたやんが引退し、銀行マンとしての道を歩みます。小林静華さんは某メーカーの開発へと。ご多幸をお祈りします。

今回のショーは全体的に低調だったのでは…。やはり今だにテトリスが一番おもしろい。 (GOD)



●今月は、月刊PCエンジンFANで究極タイガーの攻略をYOU・A&K・Mの3人でしました。見てちょうだい。

しかし、おたやんが引退ということで創刊号からの生き残りは私だけに。若くして長老となってしまった。ああどうしよう。 (パンケ&コミケで××を買う・悠理)



●先号では、なぜかパズルのページがありませんでした。実は1ページにおさまらなかったので、本に入らなくなってしまったのだ。

ところで、私の母親が最近ファミコンのテトリスにはまってしまっている。恐ろしいことだ。 (APAPA)



●3月4日、その日は私の人生にとって忘れられない日であろう。なぜかというと、FCのウィザードリィで、LV1995のLOR(EXP10億)のキャラが消滅してしまったのである。ぼーぜん。1年がかりで作ったキャラを失った悲しみは大きい。(はげましのお便りをのバイオ)



●AOUショーの前々日の日にFM東京の電話クイズでカードラジオが当たった。でも実はだれかさんのおかげ。

という訳でT.J.華麗なる復活!! 又、よろしくお願いします!! 音声合成もそのうち、タイトーの某ゲームをやる予定なのでコーゴキタイ!!(さよなら御旅屋さん、T.J.)



●フフフ。クックックッ。ハッハッハッ! とても笑いたい年頃なんですよまったく、ねえじーぶー! そーそー八木くんどうもありがとう。よくこんなもの(部外者ではもらえないもの)を手に入れてくれた。よくやった!
(御旅屋さん、遊びに行きますんでよろしく・ずる)



●さてさて、激動の平成元年度が始まろうとしてる訳だけど、とにかく今年は時間を大切にしたいなあ、色んな事ぐばあー、とやりたいからね…。「オタヤン、イイヤツ、ゴクロウ、アリガト、バイバイ」ああ、惜しい人を無くしてしまいました。あなたの事は忘れません…(愉快痛快・はん)



●先月の後記のカットじゃないけど、ここの編集部はたしかにゲイングランド。1つの事の為に集まってるんだけどミョーに一芸に秀でた人やら全然働かない人やら…。ところで先月のアイランドのコメントで一部の皆さんに多大な御迷惑をかけてしまいました。本当にすみませんでした。(栗)



●聞いて下さい。昔の受験勉強のクセが抜けないのかギリギリにならないと手がつかない。今回も毎度のパターンでシメ切り間近かになっていたら、今夜は帰らないで、近くのホテルに部屋をとったからそっちへ行け、そうすれば明日早く来れるでしょ、ということで………… (ぜんじ)

●そうなんですよ。私もいっしょにぜんじさんとそのホテルに放り込まれました。そんなムダな出費をさせて申訳ありません、などと行ってみたら、びっくりだー。ファミリーホテルといって確かにおばーちゃんが深夜にもかかわらず親切で、気を使ってくれるんですが、でもねえー(続く)

2人部屋はいいけど、座敷でお隣とはアコーデオンカーテンの間仕切りだし、部屋から外へ出るには懐中電燈だし(貸してくれた)ホテルだから机があるから仕事だってできるという話だったが、グラグラのちゃぶだいだし…ほーんとに神田のどまん中で夢のような体験でした。(YOU.A)



●さよなら。どこかで又…静華

GAMEST ゲーメスト 5月号

■平成1年5月1日発売 第4巻5号通巻32号
■編集人 発行人 加藤 博
■発行元 株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル
電話 03(293)9321
編集部 03(293)9324
■印 刷 凸版印刷

◆編 集
御旅屋喜久 山河悠理 大和和大 ああるじいぶう 漢炎剣 GOD鈴木 石井ぜんじ C・C 栗原桃郎 Z-BOY T・J APAPA YOU.A Joe山田 PON FIS 植村伴北 ずるずる 小林静華 バイオ 海軟風 萩原祐四郎 高橋己代子
◆協力スタッフ
SHEEP STUDIO エジマ企画 古本如洋 松川由雄 AGC

頑張ったぜコーナー

DATAM
DATA MUSIC

はやくあなたに会いたい…。

SETA GAME MUSIC SCEN 1
「トゥインイーグル&スーパーリアル麻雀PⅢ」



◆CD 税込定価 2,472円
(税抜価格 2,400円)
H24X-10001

◆MT 税込定価 2,163円
(税抜価格 2,100円)
X21X-3501

収録内容

- ●トゥインイーグル、目撃、U.S.クラッシック、特殊部隊UAG、新作戦争アクションゲーム(タイトルはまだ秘密!)、スーパーリアル麻雀PⅢを収録したセタ・ファン感涙の一枚!
- ●「トゥインイーグル」の高速スクロール面のヴォーカル曲はフル・コーラスで収録!
- ●かすみちゃんのミニピンナップ付 中カード入り。
- ●収録内容はCD、MTすべて共通。

4.25 ON SALE

特典

応募者全員に幻のアイテム、「スーパーリアル麻雀PⅢ」の豆本(上巻)をプレゼント! くわしくは、商品についているオビを御覧下さい。



特報!

「スーパーリアル麻雀PⅡ・PⅢ」「トゥインイーグル」を収録したゲームビデオがついに発売決定!!
6月25日堂々のリリース!
「DATAMゲームビデオVol.1 SETAスペシャル トゥインイーグル&スーパーリアル麻雀PⅡ・PⅢ」

特典:応募者全員に「スーパーリアル麻雀PⅢ」の豆本(中巻)をプレゼント!

4.25 ON SALE

超人気アドベンチャーゲーム「PSY-O-BLADE」の音楽集がついに発売!!



収録内容

- ●「PSY-O-BLADE」「レイドック2」「スーパーレイドック」の3タイトルのBGM集。
- ●アレンジバージョン2曲「サイオブレード組曲」「レイドック2組曲」を収録。
- ●ボーナステイクとして、あの「あーぱーみゃあどっく」も追加収録!
- ●説明書を網羅した解説書入り



税込定価2,884円
CD(税抜価格2,800円)
税込定価2,472円
MT(税抜価格2,400円)

PSY-O-BLADE

NEXT リリース

ポプコムソフト「サバッシュ」
マイクロキャビン「サーク」

5月25日発売決定!!

ポリスターレコード
〒107 東京都港区南青山5丁目
青山エリービル TEL 03(406)8161

天地を喰らう

ロールプレイング三国志アクション！


デモ画面。世には黄巾賊がはびこっていた。

長い戦いの道を乗り切れるか。

カプコンのCPシステム第4弾「天地を喰らう」も発売が迫ってきました。今回はアイテムとゲームの構成を中心に紹介していきます。ゲームをするにあたって、非常に重要なキャラクター別の能力その他については、前号（2ページ）を参照して下さい。

今回は取材で私自身もプレイしてみましたが、ゲーム全体の流れや雰囲気は、カプコンのかつての名作「ガンスモーク」に似た所が感じられました。初めは易しく、覚えていくにつれて確実に先に進んで行き、しかも先は長いという感じです。2人同時プレイも可能で、2人の方が易しいようです。ぜひ一度やってみて下さい。

アイテムの紹介

今回は、アイテムについて、もう少し詳しく紹介してみたいと思います。

アイテムは、敵を倒したり、置いてあるつぼや箱を壊すと出現します。特に雑兵よりは、馬に乗った騎兵が、アイテムを出すことが多いようです。

また、つぼや箱は一定の耐久力があるので、強制スクロールの所はうまく壊さないと、取りそこなうということもあります。

では、アイテムの紹介をしていきます。


やぐらを組んで矢を射ってくるぞ。


砦の前では、一時スクロールが止まる。

1　赤玉

ゲーム中、一番多く出てくるアイテムです。この玉は経験値になり、これを集めることでレベルUPしていきます。この玉を取っても、その場の体力が増えるわけではないので、間違えないように。

玉によって、経験値の数値は違います。数値はいつも同じで決まっているものと、ランダムで決まってないものがあります。

2　青玉

青玉は武器のパワーUPに関係しています。これを2個集めて、規定レベルに主人公が達すると、武器アイテム（パネル）が出現します。

あまり出ませんが重要なアイテムなので、逃がさないようにしましょう。



2面、汜水関。舟での戦いが主となる。

3　武器パネル

これを取ると武力が上がり、2個で1回武器が変わります。逃がしてはいけないアイテムです。

4　体力の増えるアイテム

袋の形をしたアイテムを取ると、体力が回復します。袋の右隅の色によって、バイタリティの増える量が違います。

赤心丹…バイタリティが16回復します。

銅仙丹…バイタリティが32回復します。

銀仙丹…バイタリティが48回復します。

金仙丹…バイタリティがMAXまで回復します。

5　お金

金額により、5000〜50000点までボーナス点が入ります。

6　ランダムアイテム

どのアイテムが出るか決まっていないアイテムです。毎回出るアイテムが違うので、たまたま金仙丹が出たりすればラッキーですね。


策略、火計は後方から火矢を射ってくれる。



武力が上がった。炎にも気をつけろ！

'89 AQU ショー

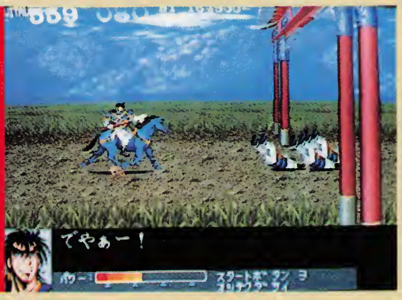


黄巾賊なにするものぞ。


爆裂の計だ。威力は充分。



武器が変わって武力が上がった！



3面は鉄門橋だ。

ゲーム構成

通常は右にスクロールしています。砦や武将が出てきた時などは画面が止まり、ある程度敵を倒すと、再び進むようになっています。

ラウンドの進行は、敵兵との交戦→副将との決戦→大将との対決というようになっています。

シナリオは次の様になっています。


岩と火の混合攻撃がとても辛い。

シナリオ1 打倒黄巾賊

ROUND 1 大興山

副将　鄧茂　トウモ
大将　程遠志　テイエンシ

ROUND 2 汜水閣

副将　張宝　チョウホウ
　　　張梁　チョウリョウ
大将　弁髪大男

この面では、張宝と張梁が出てきますが、退いて大男が出て来ます。2人は逃げてしまい、ROUND3で戦うことになります。

ROUND 3 鉄門峡

副将　張宝、張梁



ついに黄巾賊の首領、張角と決戦だ。



4面、竜門谷。今度は雪の中で戦う。



橋の上での一騎打ち。相手の武器が伸びる。

大将　張角　チョウカク

黄巾賊の首領、張角を倒すと打倒黄巾賊は終了。シナリオ2の打倒董卓編に移ります。黄巾賊を滅したくらいで、うかれていてはいけませんよ。

シナリオ2 打倒董卓編

ROUND 4 竜門谷

副将　胡軫　コシン
大将　華雄　カユウ

ROUND 5 虎牢関

副将　李傕　リカク
　　　郭汜　カクシ
大将　呂布　リョフ

呂布はある程度戦うと逃げてしまいます。

ROUND 6 洛陽

副将　樊稠　ハンチュウ
大将　張済　チョウサイ

とりあえず今回はここまで。これらのストーリーは"天地を喰らう"の原作をもとにしています。この原作も史実をふまえた、三国志をもとに描かれているので、興味のある人は、三国志及び原作"天地を喰らう"を呼んでみると良いでしょう。

ゲームの進行の方は、今回はROUND6まで紹介しましたが、その後まだまだROUNDは続きます。特に、最終面の董卓との戦いは、なかなか盛り上がるものがあると保証しておきましょう。

歴史の本を読んで、三国時代の状況を勉強しつつ、発売にそなえよう!!

（ぜんじ）


青い袋は銀仙丹。体力が一気に回復だ。



大将を倒すのが遅れると体力が減っていく。



これが策略のうちの1つ、伏兵だ！



張飛がやられてしまった。彼にチャンスを与えるか。

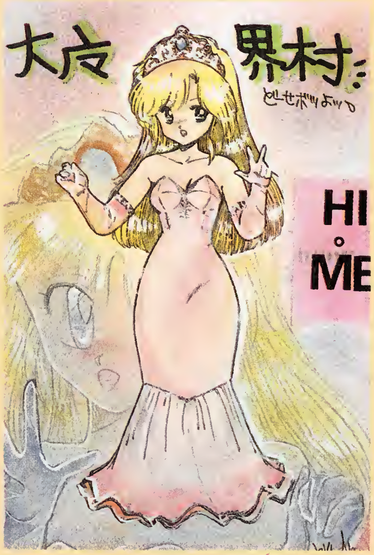
彩色コンクール

第8回 女性編 受賞者発表

元絵　るりあ046

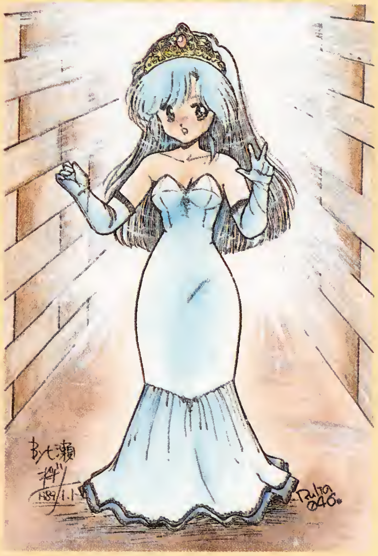
選者　野村流紋

先月号に続いて、彩色コンクール第8回の受賞者の発表だ。
今回の彩色コンクールは、今までとは違って、何回かに分けて発表するぞ。という訳で、今回は受賞者9人を発表します。



銀賞

ＰＮ　月夜野たぬきさん（大阪府）
評　構図と配色のおもしろさが良いが、仕上がりが少し汚いのが残念。



銀賞

七瀬　将斗さん（兵庫県）
評　なかなか綺麗に仕上がっているが、もうちょっと工夫が欲しかった。



金賞

名本　玲子さん（福岡県）
評　文句なしの金賞。相変わらずの見事な髪の毛に、細かい描き込み。そしてなによりも、まとまりがベスト。

銅賞

受賞者なし



入選

陳　雪江さん（鹿児島県）
評　色数の多さが、目立った理由でしょう。それにしても、変なセンス。



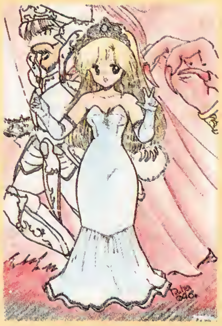
入選

ＰＮ　秋山　基哉さん
評　何のつもりなのかは分からないのだが、とにかく目立った。……暗い。



入選

ＰＮ　妙島　浩文(♀)さん（三重県）
評　元気のあるところが良い。まゆ毛がおもしろい。



入選

三浦　真紀さん（茨城県）
評　初投稿だそうですが、色あいがなかなか良いです。



入選

ＰＮ　よこにゃんさん（東京都）
評　アイデアで勝負。だそうですが、あたりです。笑いました。



入選

福山　妙子さん（福岡県）
評　ちょっとしたコスチュームの飾りがなかなか良い感じに決まっている。

ゲーメスト オリジナル

カセットレーベル

好評にお応えして、カセットレーベルシリーズの第2弾なのだ。今回は埼玉県の**藤原ひさし君**の超力作を特集!!うまい!うますぎる十万石まんじゅう!!ながめるだけでなく切りとって実際に使ってくれるとうれしい。保存用にもう1冊買ってくれるともっとうれしい。

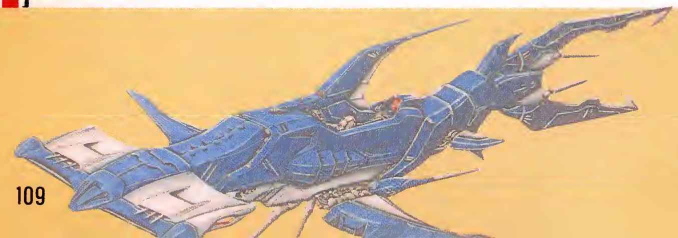






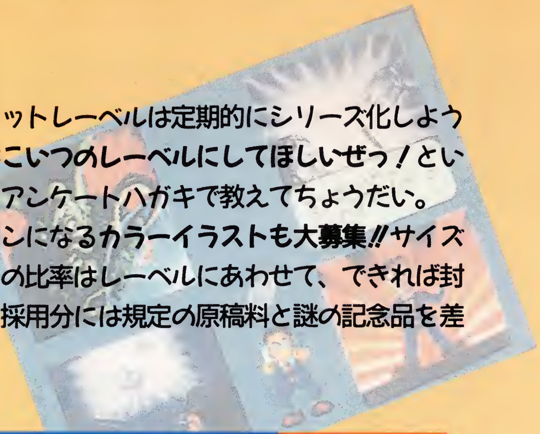






いかがですかな?カセットレーベルは定期的にシリーズ化しようと思っているので、**次はこいつのレーベルにしてほしいぜっ!**というリクエストがあったらアンケートハガキで教えてちょうだい。

あとレーベルのデザインになる**カラーイラストも大募集‼**サイズは自由だけど、タテヨコの比率はレーベルにあわせて、できれば封書で送ってきてほしい。採用分には規定の原稿料と謎の記念品を差し上げます。












AVマニア・ずる

4人の女の子を選べないものでは、2人目の2ステージがヤマではないかな。今回は4人の女の子の2段階目のものをすべておみせしよう。

四川省

TM
©TAMTEX

フォトグラフ VOL.1

どうでしょう 4人のこの絵は見れたかな

とにかく難しい／発売当初はハイスコア(ゲーム画面の)が550のままが多かった。
逆に難しいので避ける人もいるくらいでしたから。
でもゲーメスト読者はくじけない／女の子のため？ならやるやる／(意味がわかんないや)



後藤静香ちゃん。18歳にしては童顔かな。でも私はくじけないよ。私はもう少し下がいいのでね。

東野陽子ちゃん。元の人よりかわいいと思うのは私だけではないはず。(誰かに殺されるぞ、きっと。やばい。)





丸千賀子さん。さすがOL。見せる見せる。でも元の人よりセクシーとか魅力的とかいう言葉が思い浮かばない。これは3段階目に期待か、それとも寮長への期待か／



国生さよりさん。もうこの辺からは、読者にとっては「お姉さま」レベルではないかな。絵を見てると、どうも開発者の思い入れがあるような気がする。

とりあえず麻雀シリーズとはちょっと違うけど、女の子がでてる以上、フォト特集をやらないとイカリのお手紙がとどきそーなので、先に手を打ちました。フフフ…。
(ずる)


焦って迷って大混乱
ハラハラするから
釘づけだ！
中国4000年の歴史がはぐくんだパズルゲーム
四川省
しせんしょう
TM
女子寮編
ゲーム捜査官の諸君に
最新情報を送る
桃源寮と呼ばれる女子寮に、中国伝来の四川省と称する中国パズルが伝授された。直ちに乗り込み、四川省の調査にかかりたまえ。ただし、寮長、副寮長を含む6名の寮生は、絶世の美女ぞろいだが、一筋なわでは行かないぞ。ゲーム捜査官よ、覚悟して挑むがいい……幸運を祈る。
SPR
ドはまり中国パズル
やるじゃない！
© 1989 TAMTEX. ALL RIGHTS RESERVED

CPシステム第4弾

天地を喰らう

©本宮ひろ志 ©本宮企画 ©集英社 ©カプコン







三国志の英雄たちが、今CPシステムの
ワイドで鮮明な画面上を、ところ狭しと駆けまわる。
戦闘群像シーンの迫力、奇想天外な策略。
キミも大軍を率いて大地の覇者となれ！

輝く画面、キャラクターの
スムーズな動き。CPシステムなら
ではの質の高いビデオゲームにSFX
ファンタジーが見事に再現！



CPシステム第5弾

W·I·L·L·O·W™



戦士マドマーディガンと共に聖なる赤ん
坊エローラを守り邪悪な魔女バブモー
ダを倒し、平和な世界を取り戻すのだ！
ゆけ！ウィロー

昨年アメリカを始め、日本でも公開され
全世界で感動を呼んだSFXの巨匠ジョージ・ルーカスの
世界がCPシステムになった！





再び甲子園球場を揺がす
ドカベン山田太郎そしてライバルたち！

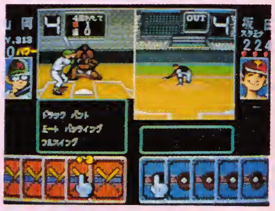
ビジュアル カード ゲーム

ドカベン

©水島新司 ©秋田書店 ©カプコン







株式会社カプコン®
大阪市中央区大手通1-4-12(カプコンビル)
TEL.(06)946－6622(代)
東京都渋谷区広尾1-3-18 広尾オフィスビル10F
TEL.(03)440－4801(代)

ゲーメスト
May 1989
5
No. 32
平成元年5月1日発行（毎月1回1日発行）
第4巻第5号通巻32号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
編集人兼発行人●加藤　博　発行●株式会社新声社　〒101　東京都千代田区内神田1-15-15　電話03(293)9324　定価480円（送料65円）

雑誌03659-5